

“Per Chi Crea”

Edizione 2023

**BANDO 2 – FORMAZIONE E PROMOZIONE CULTURALE  
NELLE SCUOLE**

**PROPOSTA PROGETTUALE**

**SETTORE**

**ARTI VISIVE, PERFORMATIVE E MULTIMEDIALI**

*(compilazione a cura dell'istituzione scolastica proponente)*

**Anagrafica dell'istituzione scolastica proponente**

<b>Denominazione:</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO ALDA COSTA			
<b>Sede legale:</b>	Via/Piazza	PREVIATI, 31	Comune	FERRARA Prov.
	CAP 44121			
<b>Codice fiscale:</b>	93076210389			
<b>P.IVA<sup>(1)</sup></b>				
<b>Codice meccanografico:</b>	FEIC810004			
<b>Tel.:</b>	0532.205756			
<b>Email<sup>(2)</sup>:</b>	feic810004@istruzione.it			
<b>Sito web:</b>	www.icaldacostaferrara.edu.it			
<b>Social network:</b>				
<b>Dirigente scolastico:</b>	Nome	ANTONIETTA	Cognome	ALLEGRETTA
<b>Afferente al</b> <i>(barrare la casella pertinente):</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	Primo ciclo	<input checked="" type="checkbox"/>	Secondo ciclo

<sup>(1)</sup> L'inserimento del numero di P.IVA è facoltativo.

<sup>(2)</sup> Inserire indirizzo mail ordinario (non PEC).

## **A. DESCRIZIONE DELL'ISTITUZIONE SCOLASTICA PROPONENTE E DEL CONTESTO DI RIFERIMENTO**

### **A1. DESCRIZIONE DELL'ISTITUZIONE SCOLASTICA PROPONENTE**

*Fornire una descrizione dell'istituzione scolastica proponente che illustri le dimensioni dell'istituzione, le caratteristiche dell'utenza, eventuali progetti del piano triennale dell'offerta formativa 2022-2025 correlabili alle attività oggetto della presente Proposta progettuale. Aggiungere righe se necessario.*

L'Istituto Comprensivo "Alda Costa", costituitosi nel 2009 a seguito del processo di riorganizzazione della rete territoriale delle scuole del Comune di Ferrara, si è costruito negli anni un'identità sempre più ricca e articolata, dal punto di vista della sua funzione educativa-didattica, tesa al successo formativo degli alunni. L'area territoriale dell'istituto comprende gran parte del centro cittadino e la zona est della città, dove sono presenti numerose strutture culturali ed istituzionali, quali il Teatro Comunale, il Conservatorio, Biblioteche, Musei, e costituisce un eccellente punto di partenza per visite didattiche rivolte al ricco patrimonio artistico e culturale. L'Istituto è costituito dalla Scuola dell'Infanzia "G.B.Guarini", tre scuole Primarie "A.Costa", "G.B.Guarini" e "A.Manzoni", la Scuola Secondaria "M. M. Boiardo" e dall' a.s. 2012-2013, dalla Sezione Ospedaliera. La popolazione scolastica attuale è caratterizzata da 79 alunni della scuola infanzia, 441 della scuola primaria e 499 della secondaria di 1° grado per un totale di 1019.

Dall'anno scolastico 2012/2013 la sezione di Scuola in Ospedale è stata assegnata all' I.C.S. "Alda Costa" di Ferrara.

Alla luce dei dati disponibili, emerge, come per gli anni precedenti che gli alunni dell'Istituto provengono, per il maggior numero, da famiglie con indice socio-culturale alto. Le famiglie privilegiano il raggiungimento di elevati livelli nell'apprendimento, l'innovazione didattica e la strutturazione del servizio. La percentuale di studenti con cittadinanza non italiana è relativamente alta rispetto alla media nazionale, ma più bassa se il riferimento è provinciale e regionale. In particolare dal mese di marzo del 2022 si è registrato un aumento di alunni provenienti dall'Ucraina in seguito al conflitto bellico ancora in corso.

I plessi dell'Istituto, tranne la Scuola primaria "A. Manzoni" collocata appena fuori le mura nella zona est della città, sorgono nel centro cittadino. Dispongono di aule ampie e spaziose e di adiacenze cortilive funzionali. I cinque plessi dell'Istituto sono di facile accesso per l'utenza, sia con i mezzi pubblici sia con i mezzi privati. Sono tutti dotati di palestra, biblioteca, laboratorio di informatica e di sussidi multimediali. Il contesto unitario dell'I.C. viene oggi ad essere un terreno ideale in cui sperimentare alcuni aspetti portanti della "scuola del primo ciclo", così come disegnata dalle Indicazioni nazionali 2012 nei suoi aspetti pedagogico-didattici.

Tutti i plessi sono dotati di LIM e Smart Board, fotocopiatore, televisore, videoregistratore, lettore DVD e sussidi vari.

Gli edifici dell'Istituto sono muniti di connessione ADSL e la rete WIFI è stata estesa a tutti i plessi.

Come definiti nel PTOF 2022/25, IC Alda Costa e in particolare la scuola di 1° grado M.M. Boiardo, propone attiva numerosi progetti correlabili alle attività oggetto della presente Proposta progettuale:

- **PROGETTO LETTURA** e attivazione della **BIBLIOTECA DIGITALE** (archivio, prestito, iniziative per la promozione alla lettura, finalizzati alla valorizzazione e al potenziamento delle competenze linguistiche;
- **PROGETTO CONCITTADINI**, percorso formativo di cittadinanza attiva per promuovere le competenze di cittadinanza, nell'intento di favorire la maturazione del senso di appartenenza e dell'etica della responsabilità, partecipando a numerose iniziative nell'ambito dell'educazione alla cittadinanza in particolare in collaborazione con la Regione Emilia Romagna, il Comune di Ferrara e altre realtà del territorio.
- **ALDA COSTA IN MUSICA**: essendo un IC ad indirizzo musicale, l'istituto promuove numerose attività mirate al potenziamento delle competenze nella pratica e nella cultura musicali, nell'arte e nella storia dell'arte, nel cinema, nelle tecniche e nei media di produzione e di diffusione delle immagini e dei suoni, anche mediante il coinvolgimento dei musei e degli altri istituti pubblici e privati operanti in tali settori.
- **PROGETTO DI POTENZIAMENTO DELLE TECNOLOGIE APPLICATE ALLA DIDATTICA**: il potenziamento di questa area si pone l'obiettivo di riconoscere le opportunità offerte dalle TIC al fine di rendere più efficace l'apprendimento di ciascun allievo e un innalzamento delle digital skills e del pensiero computazionale con un maggior numero di progetti di coding e robotica nei vari ordini di scuola e la realizzazione di ambienti innovativi per la didattica digitale e per lo sviluppo

delle STEM

- **PROGETTI DI VALORIZZAZIONE DEL PATRIMONIO ARTISTICO E CULTURALE:** la scuola secondaria Boiardo propone diversi progetti in ambito artistico-culturale, anche grazie alla partecipazione e collaborazione nelle iniziative culturali promosse da Palazzo dei Diamanti, ai diversi musei della città e del territorio ferrarese, della vicina città di Bologna e con la Biennale di Venezia.
- **OFFICINA REPOST:** laboratorio sperimentale di lettura e rielaborazione visiva dell'architettura e il paesaggio nei dipinti del Rinascimento ferrarese, per la creazione di spazi virtuali modellati con AI a partire da suggestioni raccolte durante la visita alla mostra "Rinascimento a Ferrara. Ercole de Roberti e Lorenzo Costa" a Palazzo Diamanti
- **PROGETTO CINEMA MUTANTE:** Realizzato nell'ambito del Piano Nazionale Cinema e Immagini per la Scuola, promosso dal M.i.C. e M.I.M., col patrocinio del Comune di Ferrara, grazie all'accordo di rete tra I.I.S. Aleotti-Dosso, I.C. Alda Costa ed Ecipar, permettendo la realizzazione di 9 cortometraggi interamente realizzati dagli studenti, a partire da temi sui diritti.

## A2. DESCRIZIONE DEL CONTESTO DI RIFERIMENTO

*Fornire una descrizione del contesto territoriale di riferimento dell'istituzione scolastica proponente sotto il profilo culturale, economico e sociale, evidenziandone le eventuali criticità.*

*Aggiungere righe se necessario.*

Descrizione del contesto di riferimento \_\_\_\_\_

La Gen Z e Y sono giovani tra i 10 ed i 25 anni che hanno accesso a Internet sin dall'infanzia, che padroneggiano i social media, si impegnano su tematiche ambientali e sociali, sperimentano nuovi studi e nuovi mestieri, vivono la fragilità del mondo e sono disposti a cambiarlo.

Un quadro approfondito di questi ragazzi "nativi digitali", pubblicata sulla piattaforma ANSA LIFESTYLE, richiama un'indagine condotta dalla società inglese GWI, esperta di ricerche di mercato globali e che ha analizzato un campione di circa 205.000 persone di 47 paesi diversi.

La ricerca misura gli interessi dei giovanissimi, da cui si evince una grandissima tendenza verso la musica (61%), il cinema/film (51%), la tecnologia (49%), il gaming (47%).

Social media per divertimento, la tv in streaming risultano i più utilizzati; i ragazzi ascoltano tantissima musica e soprattutto sono attratti dal fenomeno PODCAST e vogliono imparare nuovi skills dagli altri ragazzi (63%), dichiarano di avere la mente aperta (57%), di volere esplorare il mondo (55%), conoscere nuove culture (49%), sapere cosa succede nel mondo (46%) e vogliono essere i primi a provare cose nuove (39%).

Territorialmente, dal punto di vista occupazionale, la Mappa dell'Orientamento nella provincia di Ferrara fornita dal sistema EXCELSIOR (Unioncamere/Anpal), pubblicato il 27/10/2021, ci indica che il 29,1% dei profili richiesti dalle imprese (4330 unità) riguardano le competenze COMUNICATIVE e TECNOLOGICHE. Mentre, considerando i piani di studio post diploma di giovani under 30, la richiesta di esperti in TECNOLOGIE INNOVATIVE PER I BENI E LE ATTIVITA' CULTURALI rappresenta il 44,9% del totale. Infine, sempre secondo il rapporto, la previsione del numero di occupati in Italia nei settori della Formazione e della Cultura entro il 2030 crescerà di 453.000/492.000 unità.

Gli alunni dell'IC ALDA COSTA con la sede della Scuola Secondaria di 1° Grado Matteo Maria Boiardo rispecchiano la sensibilità rispetto alla tendenza globale dei loro coetanei, da un lato, in quanto abili nelle nuove tecnologie, ma potranno inserirsi nelle aspettative occupazionali indicate dalle statistiche sopra riportate, grazie al proprio percorso di studi in ambito culturale (musica, arte etc) alimentando le loro passioni per cercare ambiti formativi oggi, occupazionali domani, in cui trasferire le loro sensibilità artistiche e costruire il proprio futuro, come cittadini del mondo.

L'IC ALDA COSTA con la sede della Scuola Secondaria di 1° Grado Matteo Maria Boiardo, è, da sempre, molto attivo in diverse progettazioni ed esperienze formative attraverso la promozione della cultura e della pratica musicale, la realizzazione di percorsi artistico musicali fra i tre ordini di scuole, lo sviluppo della rete di collaborazione con il territorio.

Proprio rispetto alla creazione di reti sul territorio l'Istituto intende concentrare lo sforzo per allargarsi oltre le mura della scuola e organizzare attività in luoghi diversi da quelli quotidiani e con soggetti del mondo delle imprese e delle Istituzioni, sia per stimolare gli allievi ad allargare le proprie prospettive sia dal punto di vista spaziale ma anche e soprattutto dal punto di vista culturale.

Infatti, l'Istituto intende offrire opportunità nuove ai propri allievi, mettendoli in contatto con aziende e realtà del territorio, che cercano nuovi talenti, mostrando nuove prospettive legate alle discipline apprese, come ad esempio la musica, le tecniche video e la comunicazione visiva al servizio dell'Arte.

In questo contesto il progetto MUSEO ABITATO intende cogliere questa vitalità sociale come occasione di riflessione e di sperimentazione pratica sul ruolo comunicativo degli strumenti audiovisivi e sulla capacità di sviluppo di nuovi percorsi di pensiero indirizzati alla valorizzazione di contenuti culturali.

La finalità del progetto è promuovere la creatività giovanile UNDER 35 ed in particolare dei giovanissimi (11-25), il superamento del cultural divide, grazie alla crescita delle opportunità di accesso alla CULTURA, nonché la promozione e la diffusione degli aspetti più qualificanti della cultura e del Patrimonio artistico italiano attraverso la realizzazione di progetti di formazione e promozione culturale, Il Progetto promuove l'importanza della cultura visiva e la dignità delle immagini al fine di far crescere nelle ragazze e nei ragazzi un approccio maturo e consapevole alle arti visive, performative e multimediali e che li aiuti a proiettarsi al di fuori della "comfort zone" del loro Istituto.

## **B. PROGETTO DELLE ATTIVITÀ DI FORMAZIONE**

### **B1. SINTESI DEL PROGETTO**

*Fornire di seguito una descrizione sintetica del progetto che si intende realizzare (max 1.000 caratteri spazi inclusi), con riferimento a tutte le attività previste dal progetto, comprese quelle di promozione culturale.*

*Tale descrizione dovrà contenere esclusivamente gli elementi essenziali del progetto salvo poi specificarne i dettagli negli schemi successivi.*

Il Progetto potenzia le competenze tecniche degli alunni e le capacità creative nella promozione e divulgazione culturale tramite l'utilizzo di tecnologie innovative e multimediali per la valorizzazione del patrimonio artistico-museale di Ferrara.

Attraverso un corso di formazione teorico e pratico e varie attività collaterali (visite, incontri con artisti, laboratori) i partecipanti realizzeranno almeno 6 opere audiovisive riferite ad opere d'arte in mostra presso i centri culturali cittadini. Le opere realizzate, presentate ad un EVENTO PUBBLICO, arricchiranno i percorsi museali tradizionali, offrendo, in maniera inclusiva ed immersiva, una chiave di lettura creativa e giovane, immediatamente accessibile anche a soggetti con diverse capacità sensoriali.

Al progetto partecipano CNA Ferrara, Comune di Ferrara e FONDAZIONE FERRARA ARTE assieme ad imprese del settore, per creare una connessione tra giovani talenti ed il mondo delle imprese culturali e creative.

### **B2. TITOLO DEL PROGETTO**

MUSEO ABITATO: Opere multimediali per la didattica innovativa, Inclusiva e la valorizzazione dei Beni Culturali.

### **B3. INFORMAZIONI GENERALI RELATIVE ALLE ATTIVITÀ DI FORMAZIONE PREVISTE DAL PROGETTO**

*In coerenza con quanto previsto all'art. 2 del Bando, le attività di formazione dovranno prevedere un percorso formativo-creativo della durata di minimo n. 60 ore complessive, eventualmente suddiviso in moduli, teso a dare luogo ad una o più opere realizzate dagli studenti partecipanti. Le attività di formazione dovranno prevedere la partecipazione, in qualità di destinatari finali, di almeno n. 45 studenti non necessariamente iscritti all'istituzione scolastica proponente. Come specificato all'art. 2 del Bando, le attività di formazione potranno prevedere attività da realizzarsi anche al di fuori del contesto scolastico, nonché anche al di fuori dell'orario scolastico. Le stesse dovranno, inoltre, prevedere iniziative dedicate all'esposizione e/o pubblicazione e/o presentazione e/o esecuzione in pubblico delle opere realizzate dagli studenti nell'ambito delle attività di formazione. È possibile proporre attività di formazione che prevedano un numero di studenti partecipanti o una durata complessiva superiori ai minimi previsti dal Bando. In tali casi, in fase di implementazione del progetto, le istituzioni scolastiche beneficiarie dovranno rispettare quanto previsto nella presente Proposta progettuale.*

**Numero complessivo di studenti partecipanti previsti<sup>(3)</sup> (minimo n. 45): 65**

**Istituzione scolastica di provenienza degli studenti destinatari delle attività di formazione (barrare la casella pertinente):**

Istituzione scolastica proponente

Istituzione scolastica proponente e altre istituzioni scolastiche del territorio (specificare di seguito)

**Durata complessiva prevista (minimo n. 60 ore): 60 ore**

*Nota: <sup>(3)</sup> Indicare il numero minimo di studenti di età non superiore ai 35 anni e residenti in Italia che prenderanno parte alle attività di formazione.*

## B4. FINALITÀ E OBIETTIVI DELLE ATTIVITÀ DI FORMAZIONE PREVISTE DAL PROGETTO

*Aggiungere righe se necessario.*

La **FINALITÀ** del progetto è fornire ai partecipanti le conoscenze e le competenze per essere in grado di concepire e realizzare un progetto artistico inedito sottoforma di un'opera audiovisiva, partendo dallo studio e dall'osservazione di un'opera d'arte, di un affresco, di un quadro o di una scultura. In particolare gli ALLIEVI, dopo aver analizzato un'opera d'arte figurativa saranno in grado di traslare, grazie all'utilizzo di tecniche audio, video ed animazione, le loro sensazioni e le loro impressioni in opere multimediali, curandone l'ideazione, la realizzazione e la messa in scena all'interno di un contesto architettonico e urbano (Museo, Istituzione, Monumento etc). Il progetto è in sinergia con l'indirizzo artistico culturale dell'IC ALDA COSTA con la sede della Scuola Secondaria di 1° Grado Matteo Maria Boiardo ed in fase di progettazione, sentite le imprese della rete della CNA di Ferrara, partner di progetto, si è convenuto, nell'ottica dell'orientamento scolastico, di offrire agli ALLIEVI la possibilità di sviluppare il proprio talento e metterlo a disposizione dei percorsi di valorizzazione del patrimonio artistico-museale italiano e di approcciarsi al sistema dei mestieri creativi. Inoltre le metodologie individuate, a sostegno delle lezioni teoriche e pratiche, consentiranno grazie a metodi partecipativi e coinvolgenti quali incontri con artisti, imprenditori e testimonial, Casi studio, Visite Guidate, Laboratori e workshop di stimolare i partecipanti al lavoro di squadra, alla suddivisione di compiti ed obiettivi migliorando la loro capacità comunicativa e relazionale. L'obiettivo del progetto inoltre è quello di promuovere l'accesso alla cultura ed alla fruizione dell'opera d'arte utilizzando i diversi sensi, permettendo anche a persone con ridotte capacità di percepire sensazioni legate all'opera arricchita da supporti multimediali polifunzionali.

In sintesi gli **OBIETTIVI** del Progetto MUSEO ABITATO sono:

- coinvolgere ragazzi UNDER 35 nell'alfabetizzazione all'arte, nelle tecniche di produzione multimediali, nella diffusione e promozione dell'Arte e dei Beni Culturali. La formazione e la realizzazione delle iniziative di promozione sociale svilupperanno metodologie e stili narrativi innovativi a sostegno dell'educazione all'immagine;
- potenziamento competenze nella raccolta e gestione di immagini e dei suoni grazie alla parte laboratoriale sulle tecniche di montaggio, di sonorizzazione;
- formazione di un pubblico consapevole, in grado di impostare la comprensione critica delle opere d'arte e capace di dialogare con la "rivoluzione digitale" in atto, grazie ad un'analisi di opere ed alla conoscenza degli strumenti multimediali dell'era digitale,
- stimolare i ragazzi all'integrazione sensoriale per la lettura di un'opera utile a consentirne la fruizione a persone con disabilità cognitive grazie all'elaborazione di progetti multimediali realizzati con diverse accortezze tecniche e creative.

### MODALITÀ DIDATTICHE

Per garantire il raggiungimento delle finalità prefissate, la struttura didattica sarà organizzata privilegiando strategie formative che pongono al centro la persona utilizzando un approccio attivo che consentirà agli studenti di:

- confrontarsi con i compagni e i docenti
- stimolare la loro creatività
- aumentare la loro motivazione

La struttura didattica privilegerà modalità interattive (incontri, iniziative, visite guidate, formazione in accompagnamento, etc) per potenziare l'efficacia dell'attività formativa. Tali metodologie saranno declinate sulla base dei contenuti specifici e delle competenze obiettivo dei moduli. Verranno realizzate attività laboratoriali ed esperienziali, appositamente strutturate e caratterizzate da una connotazione pratico/operativa, affinché gli studenti possano imparare facendo e quindi assimilare i contenuti in modo profondo e duraturo.

Per sovrintendere i PROCESSI CREATIVI ed il SUCCESSO FORMATIVO del progetto, la Scuola Media, intende istituire uno **STAFF di PROGETTO**, formato da docenti interni e professionisti coinvolti nelle fasi di progettazione al fine di monitorare la gestione del progetto ed apporre le giuste correzioni che si ritenessero necessarie. Al termine del Progetto è prevista una verifica dei risultati, grazie a strumenti e metodi per la valutazione degli interventi formativi, utilizzando il **Sistema di EQS – CNA Formazione Quality System del fornitore CNA FORMAZIONE EMILIA ROMAGNA** - Ente di Formazione riconosciuto dalla Reg. E. Romagna, che adotta protocolli UNI EN ISO 9001:2015. Saranno approntate quindi schede di valutazione per testare la qualità e adeguatezza di docenti, dei moduli formativi e della partecipazione alle azioni previste. Tale documentazione potrà essere raccolta e gestita anche tramite innovativi strumenti digitali ed informatici (piattaforme, app., format on line, QR Code, altro).

## B5. ARTICOLAZIONE E CONTENUTI DELLE ATTIVITÀ DI FORMAZIONE PREVISTE DAL PROGETTO

Illustrare caratteristiche e contenuti delle attività di formazione previste dal progetto. Compilare più box nel caso in cui si preveda una suddivisione in moduli delle attività di formazione. Compilare esclusivamente il box "Modulo 1" nel caso in cui non si preveda una suddivisione in moduli delle attività di formazione.

Aggiungere box all'elenco se necessario.

### MODULO N. 1

Titolo STRUMENTI MULTIMEDIALI PER L'ARTE Durata 20

Numero di studenti partecipanti previsti 22

Periodo di svolgimento previsto<sup>(4)</sup> (da - a) da novembre 2023 a dicembre 2023

Descrizione dei contenuti didattici \_\_\_\_\_

L'obiettivo del percorso è di sviluppare nuovi approcci per l'interpretazione di un'opera d'arte, stimolando la creatività, l'elaborazione di contenuti e stimoli che possano essere trasferiti, grazie a sistemi di comunicazione multimediale e linguaggi creativi, a supporti audiovisivi innovativi. Gli ALLIEVI in formazione, all'interno del Modulo 1, parteciperanno ad alcune VISITE GUIDATE, presso percorsi museali e Istituzioni culturali cittadine, allo scopo di scegliere le opere su cui elaborare i prodotti multimediali da realizzare e tramite un LABORATORIO (MuseoLAB) specifico per catturare immagini, utilizzare effetti (GREEN SCREEN) ed elaborare scene da utilizzare in POST-PRODUZIONE.

Metodologia: LEZIONE

20 ORE

#### CONTENUTI

- Educazione all'Arte
- Metodologia didattica efficace, espressiva ed inclusiva
- Caratteristiche dei linguaggi CREATIVI multimediali
- Creazione contenuti CULTURALI coinvolgenti
- La Scrittura Creativa e Animazione Visiva

Al termine del percorso gli ALLIEVI acquisiranno:

#### CONOSCENZE

- Le caratteristiche di lettura di un'opera
- Gli strumenti multimediali a sostegno della didattica
- Le Metodologie di scrittura creativa
- Le modalità di fruizione di un'opera

#### CAPACITA'

Essere in grado di:

- Sviluppare creatività e senso critico
- Elaborare il racconto di un'opera
- Adattare i linguaggi per una comunicazione efficace
- Scegliere strumenti multimediali efficaci

Luogo di svolgimento previsto:  Sede dell'istituzione scolastica proponente

(barrare la casella pertinente)



Al di fuori della sede dell'istituzione scolastica proponente (*specificare di seguito*)  
\_\_\_\_\_

Orario di svolgimento previsto:  
(*barrare la casella pertinente*)

In orario scolastico

Al di fuori dell'orario scolastico (*specificare di seguito*)  
\_\_\_\_\_

## MODULO N. 2

Titolo \_\_\_\_\_ TECNOLOGIE AUDIO PER LA SONORIZZAZIONE DIDATTICA \_\_\_\_\_ Durata \_\_ 20

Numero di studenti partecipanti previsti \_\_\_\_ 23

Periodo di svolgimento previsto<sup>(4)</sup> (*da - a*) \_\_\_\_\_ novembre 2023 a dicembre 2023 \_\_\_\_\_

Descrizione dei contenuti didattici \_\_\_\_\_

L'obiettivo del percorso è quello di far acquisire ai partecipanti le capacità e le competenze per sonorizzare un'opera d'arte e creare un sottofondo e/o colonna sonora di accompagnamento allo scopo di raccontare con l'ausilio del linguaggio audio i contenuti dell'opera e/o le sensazioni percepite. Il corso prevede di imparare ad utilizzare sistemi di cattura e riproduzione dei suoni ma anche di creazione, sia tramite applicazioni e tecniche digitali, sia grazie alle conoscenze di esperti e professionisti che lavorano nell'ambito del cinema e dell'audiovisivo (Rumoristi e Foley) e di esperti di composizione musicale.

Metodologia: LEZIONE

20 ORE

### CONTENUTI:

- Ripresa, elaborazione e riproduzione di suoni, audio ed effetti
- Strumenti Audio e scenografie sonore
- Montaggio SONORO, animazione musicale e composizione

**FOCUS:** Plug-in, es: CAUSTIC

All'interno del Modulo 2 verrà trattato un FOCUS relativo all'utilizzo di tecnologie digitali e di alcune applicazioni utili a creare effetti audio, rumori e suggestioni sonore. E' previsto inoltre l'incontro con artisti e testimonial, esperti di arte, illustrazione e podcast per raccontare l'arte.

Al termine del percorso gli ALLIEVI acquisiranno:

### CONOSCENZE

- Gli strumenti per la registrazione e riproduzione dei suoni
- Le tecniche di montaggio sonoro ed equalizzazione
- Effetti sonori e creazioni di suoni/rumori

### CAPACITA'

- Gestire l'audio di un prodotto audiovisivo
- Registrare in presa diretta suoni, rumori, musica
- Utilizzare programmi ed applicazioni per il montaggio audio



Luogo di svolgimento previsto:  Sede dell'istituzione scolastica proponente  
(barrare la casella pertinente)

Al di fuori della sede dell'istituzione scolastica proponente (specificare di seguito)

---

Orario di svolgimento previsto:  In orario scolastico  
(barrare la casella pertinente)

Al di fuori dell'orario scolastico (specificare di seguito)

---

### MODULO N. 3

Titolo \_\_\_\_\_ TECNOLOGIE VIDEO PER LA VISUALIZZAZIONE EFFICACE \_\_\_\_\_ Durata \_\_20

Numero di studenti partecipanti previsti \_\_20\_\_

Periodo di svolgimento previsto<sup>(4)</sup> (da - a) \_\_\_\_\_ gennaio 2024 a marzo 2024 \_\_\_\_\_

Descrizione dei contenuti didattici \_\_\_\_\_

L'obiettivo del percorso è raccogliere e gestire immagini, fotografie e video per creare l'animazione di un'opera d'arte tradizionalmente statica e trasmettere movimento ed espressività cinematografica da abbinare a suoni ed effetti polisensoriali. Gli ALUNNI saranno in grado di catturare immagini e video di un soggetto ed intervenire tecnicamente sui frame in fase di montaggio successiva per introdurre effetti ed ottenere, in fase di post-produzione, un prodotto audiovisivo efficace. All'interno del Modulo 3 è previsto un FOCUS sui software ed applicazioni per l'animazione video (AUDACITY).

Metodologia: LEZIONE

20 ORE

#### CONTENUTI:

Strumenti video per la valorizzazione dei beni culturali

Produzione visiva: Inquadrature, animazione e riprese

Post-produzione: montaggio

Focus: AUDACITY

Al termine del percorso gli ALLIEVI acquisiranno:

#### CONOSCENZE

- Gli strumenti per la ripresa e gestione delle immagini
- Le tecniche di montaggio e di animazione
- Le caratteristiche della Post-Produzione
- Inserire effetti per la creazione di animazioni video

#### CAPACITA'

- Gestire l'audio di un prodotto audiovisivo
- Registrare in presa diretta suoni, rumori, musica
- Utilizzare programmi ed applicazioni per il montaggio audio

Luogo di svolgimento previsto:  Sede dell'istituzione scolastica proponente  
(barrare la casella pertinente)

	<input type="checkbox"/>	Al di fuori della sede dell'istituzione scolastica proponente (specificare di seguito)
Orario di svolgimento previsto: (barrare la casella pertinente)	<input checked="" type="checkbox"/>	In orario scolastico
	<input type="checkbox"/>	Al di fuori dell'orario scolastico (specificare di seguito)

Aggiungere di seguito altri box (utilizzando lo schema sopra riportato) per elencare eventuali ulteriori moduli formativi previsti dal progetto.  
Nota: <sup>(4)</sup> Si ricorda che, in coerenza con quanto previsto all'art. 6 del Bando, le attività previste dal progetto potranno avviarsi a partire dal 30.10.2023 e dovranno concludersi entro il 30.10.2024. Le attività di formazione dovranno pertanto collocarsi in tale intervallo temporale.

## B6. DOCENTI E/O ALTRE FIGURE PROFESSIONALI COINVOLTI NELLE ATTIVITÀ DI FORMAZIONE PREVISTE DAL PROGETTO

Elencare i docenti e/o le altre figure professionali (es., formatori, tutor, ecc.) che saranno impiegati nella realizzazione delle attività formative previste dal progetto, indicando le competenze professionali e/o artistiche da essi detenute e il/i modulo/i formativo/i specifico/i in cui saranno coinvolti (solo nel caso in cui si preveda una suddivisione in moduli delle attività di formazione). Fornire il nominativo dei docenti e/o delle altre figure professionali solo se già individuati (ad es., personale docente interno). Nel caso contrario, indicare esclusivamente le competenze professionali e/o artistiche ricercate e il/i modulo/i formativo/i specifico/i per il/i quale/i se ne prevede l'impiego.  
Aggiungere altri box all'elenco se necessario.

### DOCENTE/TUTOR N. 1

Nome e cognome (se già individuato) \_\_\_\_\_ ISABELLA DALLAPICCOLA

Modulo/i formativo/i per il quale si prevede il coinvolgimento (indicare il n. del/dei modulo/i formativo/i secondo quanto riportato al punto B5) \_Evento Finale (B8) ed iniziative 1,2,3,4

Attività da svolgere nell'ambito del/dei modulo/i formativo/i Sovraintenderà alla realizzazione del progetto indicandone, dal punto di vista educativo e pedagogico, eventuali correzioni e parteciperà a tutte le iniziative previste, si occuperà di mantenere le relazioni con i partners di progetto e con la gestione amministrativa.

Competenze professionali e/o artistiche \_\_\_\_\_

Laureata in Pedagogia, la Docente di lettere, Vicario scuola secondaria di primo grado, è giornalista pubblicista che ha gestito diverse progettualità scolastiche nel corso degli anni nel campo della comunicazione e del giornalismo scolastico e nella creazione di contenuti per pubblicazioni educative.

### DOCENTE/TUTOR N. 2

Nome e cognome (se già individuato) \_\_\_\_\_ SILVIA MENEHINI \_\_\_\_\_

Modulo/i formativo/i per il quale si prevede il coinvolgimento (indicare il n. del/dei modulo/i formativo/i secondo quanto riportato al punto B5) \_MODULO 1, 2 e 3, Evento Finale (B8) ed iniziative 1,2,3,4

Attività da svolgere nell'ambito del/dei modulo/i formativo/i .

La Docente si occuperà di stimolare negli studenti la creatività e la capacità di tradurre le nozioni teoriche in suggestioni VISIVE, accompagnerà gli allievi nella scelta delle opere d'arte su cui lavorare e sulla creazione di storyboard e sceneggiature.

Competenze professionali e/o artistiche \_\_\_\_\_

Silvia Meneghini (Ferrara 1980) è Laureata in Disegno e Storia dell'arte, illustratrice, curatrice, atelierista e docente di Arte e Immagine presso la scuola secondaria di primo grado di Ferrara. Collabora con Senza Titolo s.r.l per la progettazione di servizi

educativi e di mediazione per musei, istituzioni culturali e scolastiche. Nel 2023 ha curato il progetto speciale Officina Repost per la Fondazione Ferrara Arte in occasione della mostra Rinascimento a Ferrara. Ercole de' Roberti e Lorenzo Costa a Palazzo dei Diamanti. Sempre nel 2023 è uscito il suo primo libro Il mio diario di storia dell'arte (Edizioni Artebambini).

#### DOCENTE/TUTOR N. 3

Nome e cognome (se già individuato) \_\_\_\_\_ SARA TOSO

Modulo/i formativo/i per il quale si prevede il coinvolgimento (indicare il n. del/dei modulo/i formativo/i secondo quanto riportato al punto B5) \_ MODULO 1, 2 e 3, Evento Finale (B8) ed iniziative 1,2,3,4

Attività da svolgere nell'ambito del/dei modulo/i formativo/i \_\_\_\_\_

Si occuperà della docenza nei moduli relativi agli applicativi audio video ed ai contenuti relativi alla didattica dell'Arte, con la sua esperienza guiderà la definizione degli strumenti più adatti alla rappresentazione finale del progetto e contribuirà al monitoraggio di tutte le attività previste.

Competenze professionali e/o artistiche \_\_\_\_\_

Laureata in architettura con Master in Management dei Musei e dei Servizi Culturali, insegna Tecnologia ed è esperta di didattica digitale. Conosce ed insegna tecniche e soluzioni digitali per la creazione di presentazioni, contenuti multimediali audio e video.

#### DOCENTE/TUTOR N. 4

Nome e cognome (se già individuato) \_\_\_\_\_ CAMILLA GORI

Modulo/i formativo/i per il quale si prevede il coinvolgimento (indicare il n. del/dei modulo/i formativo/i secondo quanto riportato al punto B5) \_\_ MODULO 1, 2, Evento Finale (B8) ed iniziative 1,2,3,4

Attività da svolgere nell'ambito del/dei modulo/i formativo/i La Docente si occuperà di stimolare negli studenti la creatività e la capacità di tradurre le nozioni teoriche in suggestioni SONORE, accompagnerà gli allievi nella scelta delle opere d'arte su cui lavorare e sulla creazione di suoni, rumori e sottofondi musicali da abbinare alle immagini.

Competenze professionali e/o artistiche \_\_\_\_\_

Diplomata al Liceo Classico Musicale di Arezzo, musicista ed orchestrale in diverse formazioni, collabora con il Conservatorio di Ferrara e ricopre il ruolo di Insegnante di Musica nella Scuola Secondaria di Primo Grado. La docente è esperta di composizione sia digitale che analogica.

#### DOCENTE/TUTOR N. 5

Nome e cognome (se già individuato) \_\_\_\_\_ MAURIZIO CINTI \_\_\_\_\_

Modulo/i formativo/i per il quale si prevede il coinvolgimento (indicare il n. del/dei modulo/i formativo/i secondo quanto riportato al punto B5) MODULO 1, 2 e 3

Attività da svolgere nell'ambito del/dei modulo/i formativo/i \_\_\_\_\_

L'Esperto si occuperà di mostrare l'utilizzo delle applicazioni e delle tecniche di animazione video, oltre a curare la definizione, assieme agli allievi delle tecniche migliori da utilizzare e degli strumenti digitali più adatti (es: Audacity).

Competenze professionali e/o artistiche \_\_\_\_\_

Maurizio Cinti è un Video maker professionista, esperto di riprese video, riprese Aeree con APR, montaggio video e Docente per la Formazione continua.

Ha collaborato con Pubbliche Amministrazioni, Istituti Scolastici, Onlus e Associazioni culturali come documentarista e curatore di

rassegne cinematografiche. Si occupa principalmente della documentazione audiovisiva e di accompagnamento a diversi allestimenti museali.

#### DOCENTE/TUTOR N. 6

Nome e cognome (se già individuato) \_\_\_\_\_ FABIO ANTONIO VASSALLO \_\_\_\_\_

Modulo/i formativo/i per il quale si prevede il coinvolgimento (indicare il n. del/dei modulo/i formativo/i secondo quanto riportato al punto B5) \_\_\_ Modulo 2

Attività da svolgere nell'ambito del/dei modulo/i formativo/i \_\_\_\_\_

L'Esperto si occuperà di insegnare agli studenti strumenti e tecniche per la raccolta, gestione e trasformazione dei suoni. Grazie all'esperienza in composizione musicale potrà insegnare ai ragazzi a lavorare sulla creazione di suoni, rumori e sottofondi musicali da abbinare alle immagini. All'interno del modulo affronterà il tema delle applicazioni e software per il trattamento del suono (es: Audacity, Caustic, Pro tools, Ableton etc)

FABIO ANTONIO VASSALLO è esperto di composizione musicale e trattamento del suono, utilizza strumenti di musica elettronica e strumenti musicali per la sonorizzazione di opere audiovisive e prodotti audio di alta qualità. E' tecnico audio e fonico di presa diretta per il cinema ed ha notevole esperienza di docenza in diversi corsi di formazione nelle scuole di ogni ordine e grado.

Aggiungere di seguito altri box (utilizzando lo schema sopra riportato) per elencare eventuali ulteriori docenti e/o altre figure professionali che saranno coinvolti.

### B7. SPAZI E STRUMENTAZIONI NECESSARI PER LA REALIZZAZIONE DELLE ATTIVITÀ DI FORMAZIONE PREVISTE DAL PROGETTO

Descrivere, per ciascun modulo formativo previsto, gli spazi/luoghi in cui si prevede di realizzare le attività di formazione previste dal progetto (indicandone anche titolarità e caratteristiche fisiche) e gli eventuali strumenti, dotazioni tecniche, attrezzature, materiali di consumo necessari per lo svolgimento delle stesse. Compilare esclusivamente la prima riga della tabella nel caso in cui non si preveda una suddivisione in moduli delle attività di formazione.

Aggiungere righe alla tabella se necessario.

Modulo formativo	Spazi/luoghi	Strumentazioni/materiali
1) STRUMENTI MULTIMEDIALI PER L'ARTE	IC ALDA COSTA	Pc, monitor, lavagne luminose, videocamere, macchine fotografiche, green screen, applicazioni e visori AR, altri devices.
2) TECNOLOGIE AUDIO PER LA SONORIZZAZIONE DIDATTICA	IC ALDA COSTA	Microfoni, aste, PC, applicazioni, software di montaggio audio, mixer, Plug-In, strumenti musicali, casse audio, caverie.
3) TECNOLOGIE VIDEO PER LA VISUALIZZAZIONE EFFICACE	IC ALDA COSTA	Monitor, PC, proiettori, macchine fotografiche, videocamere, Green Screen, microfoni, applicazioni e software di montaggio video

## B8. INIZIATIVA/E DI PRESENTAZIONE AL PUBBLICO DELLE OPERE REALIZZATE DAGLI STUDENTI

*Illustrare le modalità prescelte per la realizzazione, al termine delle attività di formazione, di iniziative o eventi di presentazione al pubblico (esposizione e/o pubblicazione e/o presentazione e/o esecuzione in pubblico) delle opere realizzate dagli studenti under35 e residenti in Italia partecipanti alle attività di formazione previste dal progetto.*

*Aggiungere box se necessario.*

### INIZIATIVA N. 1

Descrizione dell'iniziativa **EVENTO FINALE: MUSEO ABITATO**

In esito al percorso di formazione è prevista la realizzazione di almeno 6 opere liberamente ispirate agli originali presenti all'interno di un percorso museale e/o di una Sala di rappresentanza presso il palazzo Municipale. La presentazione pubblica delle opere realizzate pertanto rappresenterà un momento di restituzione e verrà inserita all'interno di un programma dedicato.

Nel dettaglio la PRESENTAZIONE pubblica sarà tenuta dai 65 RAGAZZI che hanno partecipato all'intero progetto, che racconteranno la loro esperienza educativa e mostreranno i risultati del loro percorso.

In particolare le Opere realizzate saranno tratte da:

- Mostra ACHILLE FUNI – In occasione della Mostra Temporanea prevista dal 28/10/2023 al 25/02/2024, presso il PALAZZO dei DIAMANTI
- SALA DELL'ARENGO – Animazione audio-video degli affreschi di ACHILLE FUNI: IL MITO DI FETONTE presenti alle pareti della Sala dell'Arengo all'interno del Municipio di Ferrara, prevista dal marzo a ottobre 2024.

Luogo di svolgimento previsto: Palazzo dei Diamanti e Sala Arengo in Municipio, città FERRARA Paese ITALIA

Data di svolgimento prevista<sup>(5)</sup> (gg/mm/aaaa)        FEBBRAIO 2024        OTTOBRE 2024       

*Aggiungere di seguito altri box (utilizzando lo schema sopra riportato) per elencare eventuali ulteriori iniziative o eventi di presentazione al pubblico (esposizione e/o pubblicazione e/o presentazione e/o esecuzione in pubblico) delle opere realizzate dagli studenti under35 e residenti in Italia partecipanti alle attività di formazione.*

*Nota: <sup>(5)</sup> Si ricorda che, in coerenza con quanto previsto all'art. 6 del Bando, le attività previste dal progetto potranno avviarsi a partire dal 30.10.2023 e dovranno concludersi entro il 30.10.2024. Le date di svolgimento delle iniziative finali di presentazione delle opere dovranno pertanto collocarsi in tale intervallo temporale.*

## B9. ATTIVITÀ E STRUMENTI DI COMUNICAZIONE PREVISTI DAL PROGETTO

*Fornire una descrizione delle attività di comunicazione previste per la promozione delle iniziative o eventi di presentazione al pubblico (esposizione e/o pubblicazione e/o presentazione e/o esecuzione in pubblico) delle opere realizzate dagli studenti under35 e residenti in Italia partecipanti alle attività di formazione. Barrare di seguito la/e casella/e interessata/e in corrispondenza dei canali e strumenti che saranno utilizzati.*

Descrizione delle attività di comunicazione previste \_\_\_\_\_

L'IS ALDA COSTA, tramite il proprio UFFICIO STAMPA interno, predisporrà tutto il materiale promozionale e divulgativo necessario (locandine, schede, promo, comunicati stampa etc) che sarà veicolato ai partners di progetto. L'Istituto provvederà ad organizzare Conferenze Stampa per Media e TV durante le fasi del progetto e promuoverà le iniziative tramite i propri canali SOCIAL (portale WEB, FaceBook, Instagram e Canale YouTube, Vimeo etc).

Per la divulgazione e diffusione delle iniziative si prevede di adottare un approccio a tutto tondo in tema di comunicazione che utilizzerà prevalentemente canali social per intercettare diverse tipologie di target soprattutto giovanile ed eventuali inserzioni su testate nazionali, regionali e locali.

Inoltre il progetto, grazie all'adesione del sistema CNA FERRARA, potrà contare, nel suo insieme sia a livello locale che nazionale,

sul coinvolgimento attivo di altre Istituzioni e imprese e professionisti del settore per aiutare la diffusione dei risultati anche tramite iniziative, eventi e workshop sovra provinciali da predisporre successivamente. In particolare verrà coinvolta CNA CULTURA e CNA CINEMA e AUDIOVISIVO.

Infine, il progetto, anche grazie alla consulenza di CNA FORMAZIONE EMILIA ROMAGNA, attiverà azioni di sensibilizzazione e promozione dei risultati attraverso il coinvolgimento dei partecipanti più talentuosi verso altri corsi di formazione oltre a mettere a disposizione della Scuola attività di orientamento professionale e formativo degli allievi in uscita.

Strumenti di comunicazione che saranno impiegati (*barrare la/le casella/e pertinente/i*):

- Materiali su carta stampata (*es. volantini, manifesti, locandine*)
- Pubblicità su carta stampata (*es. acquisto pagine di giornale*)
- Sito internet e/o canali social dedicati esclusivamente al progetto
- Comunicazione sui propri canali istituzionali
- Acquisto di spazi pubblicitari sul web (*es. banner, adv*)
- Pubblicità su radio/televisione/cinema
- Video promozionali
- Ufficio stampa
- Conferenza stampa
- Promozione diretta (*es. inviti, mailing list*)
- Gadget personalizzati (*es. cancelleria, magliette, portachiavi*)
- Altro (*specificare*): \_\_\_\_\_ pubblicazioni canali youtube e/o Vimeo \_\_\_\_\_

## **C. PROGETTO DELLE ATTIVITÀ DI PROMOZIONE CULTURALE**

### **C1. INFORMAZIONI GENERALI RELATIVE ALLE ATTIVITÀ DI PROMOZIONE CULTURALE PREVISTE DAL PROGETTO**

*In coerenza con quanto previsto all'art. 2 del Bando, le attività di promozione culturale finalizzate all'ampliamento delle opportunità di fruizione culturale degli studenti (ad es., partecipazione a spettacoli, visite a istituzioni culturali, incontri con artisti, acquisto di opere, ecc.) potranno essere estese alla partecipazione di altri studenti, oltre a quelli coinvolti nelle attività di formazione previste dal progetto. Le attività di promozione culturale potranno, inoltre, prevedere attività o iniziative da realizzarsi anche al di fuori del contesto scolastico, nonché anche al di fuori dell'orario scolastico.*

**Numero complessivo di studenti partecipanti previsti<sup>(6)</sup>: 65**

**Istituzione scolastica di provenienza degli studenti destinatari delle attività di promozione culturale (barrare la casella pertinente):**

- Istituzione scolastica proponente
- Istituzione scolastica proponente e altre istituzioni scolastiche del territorio (specificare di seguito)
- 

**Tipologie di attività di promozione culturale previste (barrare le caselle pertinenti):**

- Partecipazione a spettacoli
- Visite a istituzioni/organizzazioni culturali
- Incontri con artisti o esperti del settore
- Acquisto di opere (libri, dischi, dvd, ecc.) in dotazione alla scuola
- Altro (specificare) \_\_\_\_\_

*Nota: <sup>(6)</sup> Indicare il numero minimo di studenti di età non superiore ai 35 anni e residenti in Italia che prenderanno parte alla attività di promozione culturale.*

### **C2. FINALITÀ E OBIETTIVI DELLE ATTIVITÀ DI PROMOZIONE CULTURALE PREVISTE DAL PROGETTO**

*Aggiungere righe se necessario.*

Particolare attenzione sarà riservata alla VISITE GUIDATE presso le Istituzioni Culturali di Ferrara, da effettuare con l'obiettivo di scegliere le opere da "animare" e raccogliere, grazie all'accompagnamento di Guide TURISTICHE ed esperti di Educazione all'Arte, le informazioni da integrare con strumenti comunicativi diversi e linguaggi multimediali.

Le attività di promozione culturale saranno organizzate tenendo conto delle sensibilità emerse durante lo svolgimento del progetto da un lato e dalla capacità attrattiva di esperti del settore artistico-culturale utile a processi di orientamento scolastico.

L'incontro con imprenditori, professionisti ed esperti del settore farà emergere sensibilità artistiche ed attitudini professionali utili ai ragazzi nella scelta di come proseguire negli studi o nell'identificare sbocchi occupazionali.

Allo stesso modo si cercherà, grazie al coinvolgimento di esperti UNDER 35, di sviluppare interazioni tra persone anagraficamente vicine.



### C3. ARTICOLAZIONE E CONTENUTI DELLE ATTIVITÀ DI PROMOZIONE CULTURALE PREVISTE DAL PROGETTO

Illustrare caratteristiche e contenuti delle attività di promozione culturale previste dal progetto.  
Aggiungere box all'elenco se necessario.

#### ATTIVITÀ N. 1

Titolo        VISITE GUIDATE       

Numero di studenti partecipanti   65  

Istituzione scolastica di provenienza degli studenti partecipanti (*barrare la casella pertinente*):

- Istituzione scolastica proponente
- Istituzione scolastica proponente e altre istituzioni scolastiche del territorio (*specificare di seguito*)  
\_\_\_\_\_

Tipologia di attività (*barrare la casella pertinente*):

- Partecipazione a spettacoli
- Visite a istituzioni/organizzazioni culturali
- Incontri con artisti o esperti del settore
- Acquisto di opere (libri, dischi, dvd, ecc.) in dotazione alla scuola
- Altro (*specificare*)

Descrizione dell'attività \_\_\_\_\_

I 65 partecipanti parteciperanno, accompagnati dai Docenti interni indicati a progetto e Guide specializzate all'interno di Musei ed Istituzioni di Ferrara. In particolare, in concomitanza con all'installazione della mostra temporanea dedicata all'Artista ACHILLE FUNI, originario di Ferrara ed esponente della cosiddetta pittura monumentale.

La mostra verrà realizzata all'interno del PALAZZO DEI DIAMANTI ed è quindi prevista 1 VISITA GUIDATA per scegliere le opere su cui lavorare durante il progetto MUSEO ABITATO.

Si prevede inoltre di programmare un'ulteriore VISITA GUIDATA ad analizzare un importante AFFRESCO decorato all'interno della sala della Consulta (oggi Sala Arengo) del Palazzo Comunale di Ferrara (1934-1937), in cui è presente, lungo tutte le pareti, una delle sue opere più importanti ispirati ai lavori dell'Ariosto ed alla nascita del fiume PO e del Mito di Fetonte.

Oltre al legame con la città di Ferrara l'artista è stato scelto per la fruibilità delle sue opere, molto colorate, quasi illustrazioni che raccontano storie, vicende epiche e leggende facilmente trasferibili e che potranno stimolare la creatività degli alunni.

Periodo di svolgimento previsto (*da - a*) o data prevista (*gg/mm/aaaa*)<sup>(7)</sup>        novembre 2023 – giugno 2024       

Luogo di svolgimento previsto:  Sede dell'istituzione scolastica proponente  
(*barrare la casella pertinente*)

Al di fuori della sede dell'istituzione scolastica proponente (*specificare di seguito*)  
Palazzo dei Diamanti e Municipio di Ferrara \_\_\_\_\_

Orario di svolgimento previsto:  In orario scolastico  
(*barrare la casella pertinente*) \_\_\_\_\_

Al di fuori dell'orario scolastico (*specificare di seguito*)  
\_\_\_\_\_

## ATTIVITÀ N. 2

Titolo \_\_\_\_\_ **INCONTRO con Esperto di EDUCAZIONE DIGITALE**

Numero di studenti partecipanti 65

Istituzione scolastica di provenienza degli studenti partecipanti (*barrare la casella pertinente*):

- Istituzione scolastica proponente
- Istituzione scolastica proponente e altre istituzioni scolastiche del territorio (*specificare di seguito*)  
\_\_\_\_\_

Tipologia di attività (*barrare la casella pertinente*):

- Partecipazione a spettacoli
- Visite a istituzioni/organizzazioni culturali
- Incontri con artisti o esperti del settore
- Acquisto di opere (libri, dischi, dvd, ecc.) in dotazione alla scuola
- Altro (*specificare*) \_\_\_\_\_

Descrizione dell'attività \_\_\_\_\_

E' previsto l'incontro con un esperto specializzato in comunicazione ed educazione digitale. L'intento è di mettere in contatto i partecipanti con un mediatore in grado di mostrare le caratteristiche e funzionamento delle piattaforme social dedicate alla promozione di contenuti e di indirizzare verso un loro utilizzo consapevole. Sarà possibile comprendere le caratteristiche, i linguaggi e le variabili che vanno considerate nella promozione tramite social network a seconda dei destinatari e dei contenuti che si vogliono trasmettere.

Periodo di svolgimento previsto (*da - a*) o data prevista (*gg/mm/aaaa*)<sup>(7)</sup> \_\_\_\_\_ NOVEMBRE 2023 \_\_\_\_\_

Luogo di svolgimento previsto:  Sede dell'istituzione scolastica proponente  
(*barrare la casella pertinente*)

Al di fuori della sede dell'istituzione scolastica proponente (*specificare di seguito*)  
\_\_\_\_\_ Sala Convegni CNA FERRARA \_\_\_\_\_

Orario di svolgimento previsto:  In orario scolastico  
(*barrare la casella pertinente*)

Al di fuori dell'orario scolastico (*specificare di seguito*)  
\_\_\_\_\_

## ATTIVITÀ N. 3

Titolo \_\_\_\_\_ **INCONTRO CON TESTIMONIAL**

Numero di studenti partecipanti \_\_ **65**

Istituzione scolastica di provenienza degli studenti partecipanti (*barrare la casella pertinente*):

- Istituzione scolastica proponente
- Istituzione scolastica proponente e altre istituzioni scolastiche del territorio (*specificare di seguito*)
- \_\_\_\_\_

Tipologia di attività (*barrare la casella pertinente*):

- Partecipazione a spettacoli
- Visite a istituzioni/organizzazioni culturali
- Incontri con artisti o esperti del settore
- Acquisto di opere (libri, dischi, dvd, ecc.) in dotazione alla scuola
- Altro (*specificare*) \_\_\_\_\_

Descrizione dell'attività

Nell'ottica di mostrare anche altre soluzioni digitali per la diffusione di contenuti culturali relativi ad un'opera d'arte, il progetto esplora l'innovativo strumento PODCAST, ovvero la registrazione di informazioni e contributi culturali quasi sempre utilizzati nel mondo delle RADIO ma esportabili anche al sistema delle audioguide. In particolare si coinvolgerà una giovane WEB RADIO che potrà raccontare ai partecipanti come ed in che modo si creino contenuti e come possa essere predisposto un audio racconto.

Periodo di svolgimento previsto (*da - a*) o data prevista (*gg/mm/aaaa*)<sup>(7)</sup> \_\_\_\_\_ Dicembre 2023 \_\_\_\_\_

Luogo di svolgimento previsto:  Sede dell'istituzione scolastica proponente  
(*barrare la casella pertinente*)

Al di fuori della sede dell'istituzione scolastica proponente (*specificare di seguito*)

\_\_\_\_\_

Orario di svolgimento previsto:  In orario scolastico  
(*barrare la casella pertinente*)

Al di fuori dell'orario scolastico (*specificare di seguito*)

\_\_\_\_\_

#### ATTIVITÀ N. 4

Titolo \_\_\_\_\_ **INCONTRO CON ESPERTO RUMORISTA (FOLEY ARTIST)**

Numero di studenti partecipanti \_\_ **65**

Istituzione scolastica di provenienza degli studenti partecipanti (*barrare la casella pertinente*):

- Istituzione scolastica proponente
- Istituzione scolastica proponente e altre istituzioni scolastiche del territorio (*specificare di seguito*) \_\_\_\_\_

Tipologia di attività (*barrare la casella pertinente*):

- Partecipazione a spettacoli
- Visite a istituzioni/organizzazioni culturali
- Incontri con artisti o esperti del settore
- Acquisto di opere (libri, dischi, dvd, ecc.) in dotazione alla scuola
- Altro (*specificare*) \_\_\_\_\_

Descrizione dell'attività

L'obiettivo, grazie ad una Lezione-spettacolo, è mostrare agli alunni la possibilità di creare rumori, suoni ed ambienti sonori di accompagnamento ad immagini e video. Il professionista esperto di SOUND DESIGN mostrerà applicazioni, demo, strumenti digitali ed analogici per la sonorizzazione di immagini.

Periodo di svolgimento previsto (*da - a*) o data prevista (*gg/mm/aaaa*)<sup>(7)</sup> \_\_\_\_\_ gennaio 2024 \_\_\_\_\_

Luogo di svolgimento previsto:  Sede dell'istituzione scolastica proponente  
(*barrare la casella pertinente*)

Al di fuori della sede dell'istituzione scolastica proponente (*specificare di seguito*) \_\_\_\_\_

Orario di svolgimento previsto:  In orario scolastico  
(*barrare la casella pertinente*)

Al di fuori dell'orario scolastico (*specificare di seguito*) \_\_\_\_\_

Aggiungere di seguito altri box (utilizzando lo schema sopra riportato) per elencare eventuali ulteriori attività di promozione culturale previste dal progetto.

Nota: <sup>(7)</sup> Si ricorda che, in coerenza con quanto previsto all'art. 6 del Bando, le attività previste dal progetto potranno avviarsi a partire dal 30.10.2023 e dovranno concludersi entro il 30.10.2024. Le singole attività di promozione culturale dovranno pertanto collocarsi in tale intervallo temporale.

#### **C4. DOCENTI E/O ALTRE FIGURE PROFESSIONALI COINVOLTI NELLE ATTIVITÀ DI PROMOZIONE CULTURALE PREVISTE DAL PROGETTO**

Elencare i docenti e/o le altre figure professionali (es., formatori, esperti, artisti, ecc.) che saranno impiegati nella realizzazione delle attività di promozione culturale previste dal progetto, indicando le competenze professionali e artistiche da essi detenute e l'attività/le attività di promozione culturale specifica/che in cui saranno coinvolti. Fornire il nominativo dei docenti e/o delle altre figure professionali coinvolti solo se già individuati (ad

es., personale docente interno). Nel caso contrario, indicare esclusivamente le competenze professionali e/o artistiche ricercate e l'attività/le attività di promozione culturale specifica/che per la/le quale/i se ne prevede l'impiego.  
Aggiungere altri box all'elenco se necessario.

#### DOCENTE/ALTRA FIGURA PROFESSIONALE N. 1

Nome e cognome (se già individuato) \_\_\_\_\_ JESSICA MORELLI \_\_\_\_\_

Attività di promozione culturale per la/le quale/i si prevede il coinvolgimento (indicare il n. dell'attività secondo quanto riportato al punto C3) \_\_EVENTO FINALE (B8) e ATTIVITA' N°1 (C3) - VISITE GUIDATE

Attività da svolgere nell'ambito dell'attività/delle attività di promozione culturale \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ L'esperta di comunicazione efficace affronterà, all'interno delle visite guidate il tema della trasposizione visiva delle interpretazioni e suggestioni espresse dai ragazzi, si occuperà di indicare le tecniche di di elaborazione storytelling e della scelta delle metodologie comunicativi più efficaci. \_\_\_\_\_

Competenze professionali e/o artistiche \_\_\_\_\_

JESSICA MORELLI, esperta di comunicazione photo e video, conosce i programmi di grafica ed è abituata a confrontarsi con il mondo dell'impresa e dell'industria per i quali ha curato diverse campagne. Aderisce al IED Istituto Europeo di Design è un network internazionale d'eccellenza 100% Made in Italy, attivo nei settori della formazione e della ricerca per le discipline del Design, della Moda, delle Arti Visive e della Comunicazione.

Jessica Morelli è vicepresidente della CNA di Ferrara, conosce approfonditamente il mondo delle imprese del territorio e potrà certamente trasferire alle lavoratrici la capacità di utilizzare strumenti informatici, programmi di grafica e da oltre 16 anni ricopre ruoli di docente in progetti di formazione di Enti Accreditati (Ecipar, Foncoop, Irecoop, etc), all'interno di scuole di ogni ordine e grado, per enti locali ed il sistema delle Imprese di CNA.

#### DOCENTE/ALTRA FIGURA PROFESSIONALE N. 2

Nome e cognome (se già individuato) \_\_\_\_\_ ESPERTO DI EDUCAZIONE DIGITALE \_\_\_\_\_

Attività di promozione culturale per la/le quale/i si prevede il coinvolgimento (indicare il n. dell'attività secondo quanto riportato al punto C3) ATTIVITA' N°2 - INCONTRO CON ESPERTO DI EDUCAZIONE DIGITALE

Attività da svolgere nell'ambito dell'attività/delle attività di promozione culturale \_\_\_\_\_

\_\_\_Mostrare le potenzialità dei linguaggi e degli strumenti sociale per promuovere contenuti nel rispetto delle regole di civile educazione e netiquette \_\_\_\_\_

Competenze professionali e/o artistiche \_\_\_\_\_

Qualità comunicative verso un pubblico giovanile, esperienza nel settore della comunicazione e nel promozione di contenuti digitali.

#### DOCENTE/ALTRA FIGURA PROFESSIONALE N. 3

Nome e cognome (se già individuato) \_\_\_\_\_ CREATORE DI PODCAST \_\_\_\_\_

Attività di promozione culturale per la/le quale/i si prevede il coinvolgimento (indicare il n. dell'attività secondo quanto riportato al punto C3) \_\_ATTIVITA' N°3 - INCONTRO CON TESTIMONIAL

Attività da svolgere nell'ambito dell'attività/delle attività di promozione culturale \_\_\_\_\_

\_\_\_promuovere l'uso dei sistemi audio in podcast, molto attuali ed utilizzati soprattutto in ambiente delle frequenza audio digitali, utili ad esempio per integrare informazioni all'interno delle registrazioni di audioguide. \_\_\_\_\_

Competenze professionali e/o artistiche \_\_\_\_\_

Capacità tecniche per la costruzione di un PODCAST, vicinanza anagrafica con i partecipanti, competenza nella gestione di lezioni a giovani allievi.

#### DOCENTE/ALTRA FIGURA PROFESSIONALE N. 4

Nome e cognome (se già individuato) \_\_\_\_\_ GUIDE TURISTICHE \_\_\_\_\_

Attività di promozione culturale per la/le quale/i si prevede il coinvolgimento (indicare il n. dell'attività secondo quanto riportato al punto C3) ATTIVITA' N°1 - VISITE GUIDATE

Attività da svolgere nell'ambito dell'attività/delle attività di promozione culturale \_\_\_\_\_

Accompagnamento alle visite guidate dei partecipanti per raccontare la storia e gli avvenimenti che hanno caratterizzato un artista e/o un'opera d'arte.

Competenze professionali e/o artistiche \_\_\_\_\_

Conoscenza approfondita delle opere e capacità di comunicazione efficace indirizzata a giovane pubblico.

#### **DOCENTE/ALTRA FIGURA PROFESSIONALE N. 5**

Nome e cognome (se già individuato) \_\_\_\_\_ FOLEY ARTIST/RUMORISTA

Attività di promozione culturale per la/le quale/i si prevede il coinvolgimento (indicare il n. dell'attività secondo quanto riportato al punto C3) \_\_\_\_\_ ATTIVITA' N°4 - INCONTRO CON ESPERTO\_

Attività da svolgere nell'ambito dell'attività/delle attività di promozione culturale \_\_\_\_\_

Una vera Lezione spettacolo in cui un esperto rumorista, creatore di suoni di scena, mostrerà i "segreti del mestiere" e di come sia possibile creare suoni in maniera DIGITALE, ma anche con l'utilizzo di strumenti ed oggetti di facile reperibilità.

Competenze professionali e/o artistiche \_\_\_\_\_

Esperto di creazione di suoni, con competenze nell'insegnamento e nella realizzazione di progetti con le scuole di ogni ordine e grado.

*Aggiungere di seguito altri box (utilizzando lo schema sopra riportato) per elencare eventuali ulteriori docenti e/o altre figure professionali che saranno coinvolti.*

## **D. CRONOPROGRAMMA GENERALE DEL PROGETTO**

### **D1. CRONOPROGRAMMA GENERALE DEL PROGETTO**

*Dettagliare le tempistiche previste per la realizzazione di tutte le attività di formazione e promozione culturale previste dal progetto, secondo quanto indicato ai punti B) e C) della presente Proposta progettuale, incluse le iniziative di presentazione al pubblico delle opere realizzate dagli studenti under35 e residenti in Italia partecipanti alle attività di formazione previste. Si ricorda che, in coerenza con quanto previsto all'art. 6 del Bando, le attività previste dal progetto potranno avviarsi a partire dal 30.10.2023 e dovranno concludersi entro il 30.10.2024.*

*Aggiungere righe alla tabella se necessario.*

<b>Modulo formativo/iniziativa/attività di promozione culturale</b>	<b>Durata (da – a) o Frequenza (gg/mm/aaaa)</b>
<b>1) STRUMENTI MULTIMEDIALI PER L'ARTE</b>	Novembre – Dicembre 2023
<b>2) TECNOLOGIE AUDIO PER LA SONORIZZAZIONE DIDATTICA</b>	Novembre 2023 – Dicembre 2023
<b>3) TECNOLOGIE VIDEO PER LA VISUALIZZAZIONE EFFICACE</b>	Gennaio – Febbraio 2024
<b>4) VISITE GUIDATE</b>	Novembre 2023 – Giugno 2024
<b>5) INCONTRO CON ESPERTO EDUCAZIONE DIGITALE</b>	Novembre 2023
<b>6) INCONTRO CON TESTIMONIAL</b>	Dicembre 2023
<b>7) INCONTRO CON ESPERTO FOLEY ARTIST</b>	Gennaio 2024
<b>8) EVENTO FINALE: MUSEO ABITATO</b>	Febbraio 2024 – Ottobre 2024
<b>9) .....</b>	
<b>10) .....</b>	



## **E. COINVOLGIMENTO DI ALTRI ENTI E ISTITUZIONI**

Compilare il box E1 oppure il box E2 oppure entrambi a seconda della tipologia di soggetti coinvolti (o che saranno coinvolti) nel progetto.

Come indicato all'art. 2 del Bando, è ammesso il coinvolgimento di massimo n. 6 organizzazioni pubbliche o private complessivamente intese.

Come indicato all'art. 7 del Bando, il coinvolgimento di altre organizzazioni pubbliche o private, qualora indicato nella presente Proposta progettuale, dovrà essere obbligatoriamente documentato mediante l'invio di lettere di intenti, manifestazioni di interesse, accordi, contratti, protocolli o altro appositamente sottoscritti dalle organizzazioni indicate dall'istituzione scolastica proponente recanti esplicito riferimento al progetto presentato in sede di candidatura al presente Bando. In mancanza di tale documentazione, il coinvolgimento di tali organizzazioni, qualora previsto, non sarà preso in considerazione ai fini della valutazione di merito che sarà effettuata dalla Commissione di valutazione.

### **E1. ACCORDI DI COLLABORAZIONE CON ALTRE ISTITUZIONI PUBBLICHE DEL TERRITORIO OPERANTI NEL SETTORE ARTISTICO DI RIFERIMENTO DELLA PROPOSTA PROGETTUALE**

Compilare tanti box quanti sono le altre istituzioni pubbliche coinvolte nella realizzazione del progetto indicando le competenze professionali e/o artistiche da esse detenute e le attività progettuali nell'ambito delle quali saranno coinvolte.  
Aggiungere altri box all'elenco se necessario.

#### **ISTITUZIONE PUBBLICA N. 1**

Denominazione \_\_\_\_\_ COMUNE DI FERRARA

Sede legale \_\_\_\_\_ Piazza del Municipio, 2

Sito web \_\_\_\_\_ www.comune.fe.it/ \_\_\_\_\_

Ente titolare (barrare la casella pertinente):

Amministrazione comunale

Ministero della Cultura o enti periferici

MUR (Conservatori, Accademie, Università, altri enti AFAM)

Altra amministrazione statale

Altro (specificare) \_\_\_\_\_

Attività per la/le quale/i si prevede il coinvolgimento (indicare il n. del modulo formativo e/o dell'iniziativa di presentazione al pubblico e/o dell'attività di promozione culturale per cui si prevede il coinvolgimento secondo quanto riportato ai punti B5 o B8 o C3

Il Comune di Ferrara sarà coinvolto nell'Evento Finale (B8) e nelle iniziative 1 (C3),

Attività da svolgere nell'ambito del modulo formativo e/o dell'iniziativa di presentazione al pubblico e/o dell'attività di promozione culturale \_\_\_\_\_

Il Comune di FERRARA sostiene la divulgazione di tale iniziativa, si rende disponibile a collaborare nell'ambito del progetto nella promozione dei contenuti dello stesso e delle attività di diffusione finale dei risultati negli eventi conclusivi e nella messa a disposizione di luoghi di visita ai ragazzi (Sala dell'Arengo) durante lo svolgimento del progetto.

Competenze professionali e/o artistiche \_\_\_\_\_ Ente proprietario e gestore del BENI Culturali oggetto della progettazione.

### ISTITUZIONE PUBBLICA N. 2

Denominazione \_\_\_\_\_ FERRARA ARTE \_\_\_\_\_  
Sede legale \_\_\_\_\_ Piazza Municipale, 2 – 4121 - Ferrara \_\_\_\_\_  
Sito web \_\_\_\_\_ www.ferraraarte.it

Ente titolare (*barrare la casella pertinente*):

- Amministrazione comunale
- Ministero della Cultura o enti periferici
- MUR (Conservatori, Accademie, Università, altri enti AFAM)
- Altra amministrazione statale
- Altro (*specificare*) \_\_\_\_\_ FONDAZIONE \_\_\_\_\_

Attività per la/le quale/i si prevede il coinvolgimento (*indicare il n. del modulo formativo e/o dell'iniziativa di presentazione al pubblico e/o dell'attività di promozione culturale per cui si prevede il coinvolgimento secondo quanto riportato ai punti B5 o B8 o C3*) \_ La Fondazione Ferrara Arte sarà coinvolta nell'Evento Finale (B8) e nelle iniziative 1 (C3).

Attività da svolgere nell'ambito del modulo formativo e/o dell'iniziativa di presentazione al pubblico e/o dell'attività di promozione culturale

LA FONDAZIONE FERRARA ARTE sostiene la divulgazione di tale iniziativa e si rende disponibile a collaborare nell'ambito del progetto nella promozione dei contenuti dello stesso e delle attività di diffusione finale dei risultati negli eventi conclusivi e nella messa a disposizione di luoghi di visita ai ragazzi (Palazzo dei Diamanti) durante lo svolgimento del progetto.

Competenze professionali e/o artistiche

La Fondazione Ferrara Arte è stata costituita dal Comune e dalla Provincia di Ferrara con lo scopo di organizzare mostre in collaborazione con le Gallerie d'Arte Moderna e Contemporanea di Ferrara e con il Settore Attività Culturali del Comune di Ferrara, eventi di livello internazionale tese a proseguire la grande tradizione storico-artistica ed espositiva della città.

*Aggiungere di seguito altri box (utilizzando lo schema sopra riportato) per elencare eventuali ulteriori istituzioni pubbliche che saranno coinvolte.*

## E2. ACCORDI DI COLLABORAZIONE CON ENTI E ORGANIZZAZIONI PRIVATE DEL TERRITORIO OPERANTI NEL SETTORE ARTISTICO DI RIFERIMENTO DELLA PROPOSTA PROGETTUALE

*Compilare tanti box quante sono le organizzazioni private coinvolte nella realizzazione del progetto indicando le competenze professionali e/o artistiche da esse detenute e le attività progettuali nell'ambito delle quali saranno coinvolte.*

*Aggiungere altri box all'elenco se necessario.*

### ORGANIZZAZIONE PRIVATA N. 1

Denominazione \_\_\_\_\_ CNA FERRARA \_\_\_\_\_  
Sede legale \_\_\_\_\_ VIA CALDIROLO, 84 – 44121 – FERRARA \_\_\_\_\_  
Sito web \_\_\_\_\_ www.cnafe.it \_\_\_\_\_

Tipologia (*barrare la casella pertinente*):

- Ente non profit (associazione, fondazione, ecc.)

- Impresa
- Associazione di categoria
- Altro (specificare) \_\_\_\_\_

Attività per la/le quale/i si prevede il coinvolgimento (indicare il n. del modulo formativo e/o dell'iniziativa di presentazione al pubblico e/o dell'attività di promozione culturale per cui si prevede il coinvolgimento secondo quanto riportato ai punti B5 o B8 o C3) \_

La CNA di Ferrara sarà coinvolta nell'Evento Finale (B8) e nelle iniziative 2,3,4 (C3)

Attività da svolgere nell'ambito del modulo formativo e/o dell'iniziativa di presentazione al pubblico e/o dell'attività di promozione culturale \_\_\_\_\_

La CNA di Ferrara sarà coinvolta sia nell'organizzazione dell'Evento finale (B8) fornendo sostegno logistico e partecipazione all'azione di pubblicizzazione. Nelle iniziative previste al punto C3 (attività 2,3,4) metterà a disposizione la propria Sala congressi per l'accoglienza dei partecipanti (65 alunni) durante l'incontro con artisti, esperti e testimonial.

Competenze professionali e/o artistiche \_\_\_\_\_

La CNA di FERRARA è un'associazione di categoria che ha al suo interno una sezione CNA Cultura e CNA Cinema e Audiovisivo, in cui sono presenti esperti, professionisti, imprenditori dei settori dell'Arte, della Comunicazione, dell'audiovisivo e delle tecnologie digitali di valorizzazione delle opere d'arte.

#### ORGANIZZAZIONE PRIVATA N. 2

Denominazione \_\_\_\_\_ TRYECO 2.0

Sede legale \_\_\_\_\_ via Mario Poledrelli, 21 – 44121 - FERRARA

Sito web \_\_\_\_\_ <https://www.tryeco.com/> \_\_\_\_\_

Tipologia (barrare la casella pertinente):

- Ente non profit (associazione, fondazione, ecc.)
- Impresa
- Associazione di categoria
- Altro (specificare) \_\_\_\_\_

Attività per la/le quale/i si prevede il coinvolgimento (indicare il n. del modulo formativo e/o dell'iniziativa di presentazione al pubblico e/o dell'attività di promozione culturale per cui si prevede il coinvolgimento secondo quanto riportato ai punti B5 o B8 o C3)

MODULO 1 e nell'Evento Finale (B8)

Attività da svolgere nell'ambito del modulo formativo e/o dell'iniziativa di presentazione al pubblico e/o dell'attività di promozione culturale \_\_\_\_\_

TRYECO 2.0 SRL sostiene la divulgazione di tale iniziativa e si rende disponibile a collaborare nell'ambito del progetto nella promozione dei contenuti dello stesso e delle attività di diffusione finale dei risultati negli eventi conclusivi e nella messa a disposizione di esperti e professionisti per le attività di docenza, per l'incontro con testimonial e nei servizi tecnici a sostegno del progetto. Nel modulo 1 gli esperti di TRYECO 2.0 mostreranno ai ragazzi le nuove frontiere multimediali utilizzate nella valorizzazione dei Beni Culturali (Realtà aumentata, stampa 3D, tecnologie innovative) e potranno fornire importanti suggerimenti per la programmazione e realizzazione delle opere da presentare durante l'Evento Finale (B8).

Competenze professionali e/o artistiche \_\_\_\_\_

La Società Tryeco 2.0 SRL collabora con molte Istituzioni culturali e Musei su tutto il territorio Nazionale per i quali elabora sistemi di

divulgazione artistica innovativa, progetta installazioni e percorsi museali integrati alle nuove tecnologie digitali e fornisce assistenza all'interno di centri di formazione e scuole sui sistemi digitali per la valorizzazione del Patrimonio e dei Beni Culturali.

**ORGANIZZAZIONE PRIVATA N. 3**

Denominazione \_\_\_\_\_ SENZA TITOLO \_\_\_\_\_

Sede legale \_\_\_\_\_ Via Marsala n. 22 40126 Bologna \_\_\_\_\_

Sito web \_\_\_\_\_ www.senzatitolo.net/ \_\_\_\_\_

Tipologia (*barrare la casella pertinente*):

Ente non profit (associazione, fondazione, ecc.)

Impresa

Associazione di categoria

Altro (*specificare*) \_\_\_\_\_

Attività per la/le quale/i si prevede il coinvolgimento (*indicare il n. del modulo formativo e/o dell'iniziativa di presentazione al pubblico e/o dell'attività di promozione culturale per cui si prevede il coinvolgimento secondo quanto riportato ai punti B5 o B8 o C3*) \_\_\_\_\_

Attività da svolgere nell'ambito del modulo formativo e/o dell'iniziativa di presentazione al pubblico e/o dell'attività di promozione culturale \_Modulo 1 e iniziativa 1 (C3)\_\_\_\_\_

SENZA TITOLO sostiene la divulgazione di tale iniziativa e si rende disponibile a collaborare nell'ambito del progetto nella promozione dei contenuti dello stesso e delle attività di diffusione finale dei risultati negli eventi conclusivi e nella messa a disposizione di esperti e professionisti per le attività di docenza e visite guidate presso Musei e Centri culturali.

L'associazione interverrà all'interno del modulo formativo con l'obiettivo di far riflettere sul ruolo del museo e della didattica dell'arte intesi come strumenti utili alla conoscenza e alla valorizzazione del patrimonio culturale. Affiancherà i docenti e gli altri esperti nelle visite guidate contribuendo a far emergere le sensibilità e le idee dei ragazzi.

Competenze professionali e/o artistiche \_\_\_\_\_

Da anni "Senza titolo" lavora con musei, istituzioni culturali e scuole su tutto il territorio nazionale curando progetti educativi su misura con proposte didattiche di arte e cinema. Le proposte educative pensate per le scuole di ogni ordine e grado, in presenza e in digitale, vogliono supportare il lavoro degli insegnanti e si basano sull'innovazione e l'interdisciplinarietà.

"Senza titolo" si pone da sempre come ponte tra scuola, musei e territorio attraverso un dialogo solido, fertile e sempre attivo promuovendo percorsi volti a valorizzare la cultura e l'approfondimento del patrimonio comune.

**ORGANIZZAZIONE PRIVATA N. 4**

Denominazione \_\_\_\_\_ PANEBARCO \_\_\_\_\_

Sede legale \_\_\_\_\_ Via Molino, 9 - 48121 Ravenna \_\_\_\_\_

Sito web \_\_\_\_\_ www.panebarco.it \_\_\_\_\_

Tipologia (*barrare la casella pertinente*):

Ente non profit (associazione, fondazione, ecc.)

Impresa

Associazione di categoria

Altro (specificare) \_\_\_\_\_

Attività per la/le quale/i si prevede il coinvolgimento (*indicare il n. del modulo formativo e/o dell'iniziativa di presentazione al pubblico e/o dell'attività di promozione culturale per cui si prevede il coinvolgimento secondo quanto riportato ai punti B5 o B8 o C3*)

Modulo 3 \_\_\_\_\_

Attività da svolgere nell'ambito del modulo formativo e/o dell'iniziativa di presentazione al pubblico e/o dell'attività di promozione culturale \_\_\_\_\_

PANEBARCO SRL sostiene la divulgazione di tale iniziativa e si rende disponibile a collaborare nell'ambito del progetto nella promozione dei contenuti dello stesso e delle attività di diffusione finale dei risultati negli eventi conclusivi e nella messa a disposizione di esperti e professionisti per le attività di docenza e nei servizi tecnici a sostegno del progetto.

All'interno del modulo 3 l'esperto si occuperà di mostrare le potenzialità dell'animazione nella produzione di contenuti culturali.

Competenze professionali e/o artistiche \_\_\_\_\_

La Società Panebarco è una storica Casa di Produzione di cartoni animanti, di film di animazione e libri illustrati per bambini, giovani e adolescenti. Le competenze degli esperti di Panebarco sono legate al mondo dell'animazione, dei cartoni animati e dell'illustrazione, hanno all'attivo molte pubblicazioni cartacee (libri, opuscoli, giornalini, etc) dedicate ai ragazzi e hanno prodotto e realizzato moltissime opere animate ed illustrate per il mondo del cinema e dell'audiovisivo. Hanno esperienza consolidata nella docenza con le scuole di ogni ordine e grado.

*Aggiungere di seguito altri box (utilizzando lo schema sopra riportato) per elencare eventuali ulteriori organizzazioni private che saranno coinvolte.*

**Fornire in allegato documentazione attestante il coinvolgimento delle altre istituzioni e/o enti e organizzazioni private indicate nei box E1 ed E2 (lettere di intenti, manifestazioni di interesse, accordi, contratti, protocolli o altro appositamente sottoscritti dalle organizzazioni indicate dall'istituzione scolastica proponente recanti esplicito riferimento al progetto presentato in sede di candidatura al presente Bando).**

## F. BUDGET DEL PROGETTO

**F1. CONTRIBUTO RICHIESTO a valere sul Bando 2 – Formazione e promozione culturale nelle scuole (massimo 30.000,00 Euro):** Indicare nel box seguente il valore del contributo richiesto a SIAE per la realizzazione del progetto. Si ricorda che, come previsto all'art. 4 del Bando, il contributo richiesto non può superare l'importo di € 30.000,00.

Euro 30000,00

### F2. BUDGET DEL PROGETTO

Compilare la tabella seguente con le voci di spesa che determinano il costo complessivo del progetto con riferimento all'importo del contributo richiesto a SIAE.

<b>A. SPESE PER LE ATTIVITÀ DI FORMAZIONE E PROMOZIONE CULTURALE</b>	
A1. Compenso personale interno (docenti, DS, DSGA, staff amministrativo) impiegato nella realizzazione delle attività di formazione e promozione culturale	€ 8000,00
A2. Compensi personale esterno (docenti/tutor, staff tecnico-artistico) impiegato nelle attività di formazione e promozione culturale	€ 5592,00
A3. Spese per prestazioni e servizi professionali di terzi impiegati nelle attività di formazione e promozione culturale	€ 7300,00
A4. Spese di viaggio, vitto, alloggio riferite a studenti, docenti/tutor per la realizzazione delle attività di formazione e promozione culturale	€ 00,00
A5. Spese per noleggio/acquisto di strumentazioni/attrezzature e locazione spazi per la realizzazione delle attività di formazione e promozione culturale	€ 3250,00
A6. Spese per acquisto materiali di consumo, titoli di ingresso/biglietti od opere funzionali alle attività di promozione culturale	€ 1050,00
A7. Altri eventuali costi per la realizzazione delle attività di formazione e promozione culturale	€ 600,00
A8. Compenso revisore legale dei conti (art. 11 e art. 13 del Bando)	€ 500,00
<b>A. TOTALE SPESE PER LE ATTIVITÀ DI FORMAZIONE E PROMOZIONE CULTURALE</b>	<b>€ 26292,00</b>
<b>B. SPESE DI PROMOZIONE E COMUNICAZIONE</b>	
B1. Spese per la realizzazione delle iniziative/eventi finali di presentazione al pubblico delle opere degli studenti	€ 2000,00
B2. Spese per attività di comunicazione e promozione connesse alle iniziative/eventi finali di presentazione al pubblico delle opere degli studenti	€ 1200,00
<b>B. TOTALE SPESE DI PROMOZIONE E COMUNICAZIONE</b>	<b>€ 3200,00</b>
<b>C. SPESE GENERALI DELL'ISTITUZIONE SCOLASTICA PROPONENTE (max 20% del costo totale del progetto)</b>	
<b>C. TOTALE SPESE GENERALI (max 20% del costo totale del progetto)</b>	<b>€ 508,00</b>
<b>TOTALE CONTRIBUTO RICHIESTO (A+B+C)</b>	<b>€ 30000,00</b>