



Bando Scuole 2025 "Il linguaggio cinematografico e audiovisivo come oggetto e strumento di educazione e formazione"

Dati Istituzione scolastica capofila

1. Denominazione completa dell'Istituzione Scolastica

LICEO SCIENTIFICO STATALE GIACOMO TORELLI

2. Codice meccanografico

PSPS01000G

3. Codice fiscale

81003870417

4. Indirizzo

Viale Kennedy, 30

5. Cap

61032

6. Comune

FANO

7. Provincia

PU

8. Regione

MARCHE

9. Email



psps01000g@istruzione.it

10. Indirizzo Pec

psps01000g@pec.istruzione.it

11. Telefono

0721800809

Rappresentante legale

1. Nome

ANNALISA

2. Cognome

SETTIMIO

Responsabile di progetto. Il responsabile di progetto è il referente individuato dalla scuola capofila per i rapporti con la segreteria del Piano Cinema e può coincidere con il responsabile scientifico.

1. Nome

ALESSANDRA

2. Cognome

AMATORI

3. Telefono cellulare

3285764027



4. Email

alessandra.amatori@liceotorelli.edu.it

5. 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. Specificare se:

Scuola statale

2. Codice Tesoreria

333

3. Conto Tesoreria

0315130

Informazioni sull'istituzione scolastica

1. L'istituzione scolastica è un istituto comprensivo o ha delle succursali?

si

2. Indicare i codici meccanografici dei plessi/succursali del proprio istituto che partecipano al progetto, compreso quello principale (INSERIRE SOLO I CODICI MECCANOGRAFICI SEPARATI DA VIRGOLA)

PSPS01000G, PSPS01000L

3. L'istituzione scolastica attuatrice è stata beneficiaria, in qualità di capofila, di finanziamenti a valere su una o più annualità del "Piano Nazionale Cinema per la Scuola" – annualità 2018 – 2019 – 2022 – 2023?



no

4. L'istituzione scolastica attuatrice è stata partner e/o beneficiaria di progetti finanziati a valere su una o più annualità del "Piano Nazionale Cinema per la Scuola" – annualità 2018 – 2019 – 2022 – 2023?

no

5. L'istituzione scolastica attuatrice è singola o è capofila di una rete di scuole?

Rete

6. ACCORDO DI ADESIONE SCUOLE IN RETE Per tutte le scuole aderenti alla rete va allegato un unico accordo di adesione di massimo 5MB, sottoscritto in firma digitale dai legali rappresentanti, secondo il [modello scaricabile dalla piattaforma](#). Ai fini della valutazione di merito non saranno prese in considerazione le scuole che non hanno aderito formalmente al progetto.

[Download](#)

7. Elencare il numero totale di scuole della rete

4

8. Elencare le istituzioni scolastiche in rete indicando tutti i plessi coinvolti nel progetto. Riportare l'elenco con Denominazione; Comune e codice meccanografico. (MAX 2000 CARATTERI)

LICEO SCIENTIFICO G. TORELLI Comune di Fano Codice Meccanografico PSPS01000G LICEO SCIENTIFICO G. TORELLI sede staccata nel Comune di Pergola Codice Meccanografico PSPS01000L SCUOLA SECONDARIA 1 GRADO GRAZIANI Comune di Pergola Codice Meccanografico PSMM83401G SCUOLA PRIMARIA - Comune di Pergola - Codice Meccanografico PSEE83401L

9. Elencare i codici meccanografici di tutti i plessi della rete. Riportare SOLO i codici meccanografici separati da virgola(MAX 2000 CARATTERI)

PSPS01000G, PSPS01000L, PSMM83401G, PSEE83401L

Informazioni sulle istituzioni scolastiche coinvolte per la prima volta in attività del Piano



1. Il progetto coinvolge plessi che non hanno mai partecipato ad attività di educazione all'immagine nell'ambito del Piano? (sia afferenti alla propria istituzione scolastica, sia esterni alla propria istituzione scolastica)

si

2. Se si, indicare il Codice meccanografico del plesso/dei Plessi coinvolto/i nel progetto mai stato/i CAPOFILA in attività nell'ambito del Piano (riportare SOLO i codici meccanografici separati da virgola)(MAX 3000 CARATTERI)

PSPSP01000G, PSPSP01000L

3. Se si, indicare il Codice meccanografico del plesso/dei Plessi coinvolto/i nel progetto mai stato/i DESTINATARI di attività nell'ambito del Piano (riportare SOLO i codici meccanografici separati da virgola) (MAX 3000 CARATTERI)

PSPSP01000G, PSPSP01000L, PSMM83401G, PSEE83401L

4. Illustrare le modalità con le quali è stato/sono stati individuato/i tale plesso/tali plessi, descrivendone in particolare l'ambito territoriale e il livello di coinvolgimento nelle attività (MAX 1000 CARATTERI)

Il progetto “Il volto e le mani” coinvolge due plessi scolastici, situati nelle città di Pergola e Fano. La scelta è ricaduta su queste due realtà per garantire un’interazione tra il contesto urbano e quello dell’entroterra, favorendo il dialogo tra studenti provenienti da territori con caratteristiche socio-economiche differenti. Il Liceo di Pergola è stato individuato per la sua attenzione alle arti visive e per l’attenzione allo studio della storia locale, mentre le scuole di Fano partecipano per ampliare l’orizzonte culturale e rafforzare la connessione con il mondo del cinema d’animazione. E’ coinvolta anche la Scuola secondaria di 1^o grado, in modo da promuovere percorsi laboratoriali, personalizzati ed adattati alle diverse età dei partecipanti. Gli studenti saranno impegnati nella produzione del cortometraggio e in attività di cineforum, mentre i docenti in percorsi di formazione specifici per l’utilizzo dei linguaggi audiovisivi in classe.

Informazioni di progetto

1. Titolo progetto (max 500 caratteri)

"Il volto e le mani"

2. La scuola attuatrice a quale azione si candida?



CinemaScuola LAB – Secondarie I e II grado

3. Abstract progetto (max 500 caratteri)

"Il volto e le mani" è un laboratorio d'animazione ideato per celebrare un momento del Risorgimento marchigiano. L'obiettivo è valorizzare la memoria e l'identità storico - culturale del territorio. Gli studenti vengono coinvolti nella realizzazione di un cortometraggio, nel quale racconteranno il processo di annessione al Regno d'Italia da parte dei cittadini di Pergola e dintorni. Sono inoltre previsti, percorsi di formazione rivolti ai docenti e attività di cineforum per gli studenti.

4. Descrizione del progetto (max 3000 caratteri)

"Il volto e le mani" è un laboratorio d'animazione ideato per celebrare alcuni episodi avvenuti nel periodo risorgimentale che ha portato quella parte del territorio marchigiano all'emancipazione dal potere papale e l'annessione al Regno di Italia. L'obiettivo del progetto è quello di far conoscere ai giovani, quella fase gloriosa di storia locale che ha avuto il suo riconoscimento con la consegna della Medaglia d'oro al Risorgimento alla città di Pergola ove sono situate le scuole proponenti del progetto. Il prodotto finale del laboratorio prevede la realizzazione di un cortometraggio di animazione, la cui narrazione si concentra nell'autunno del 1859, quando Garibaldi chiede ai patrioti di Pergola e dei paesi del circondario di insorgere per favorire la nascita del Regno d'Italia. Gli studenti verranno coinvolti in tutte le fasi, a partire dalla scrittura della sceneggiatura per poi realizzare le varie scene con una tecnica artigianale, che prevede l'utilizzo del carboncino o pastelli su carta, in modo da avvicinarsi al periodo storico in cui il racconto è ambientato. I partecipanti al laboratorio poi lavoreranno con gli esperti nella fase di selezione ed assemblaggio, inserimento di file audio intermezzi musicali e produzione della colonna sonora che prevede l'integrazione di suoni ambientali e musiche originali che evocano l'atmosfera delle Marche del periodo storico interessato. Una volta realizzato il cortometraggio, gli studenti si cimenteranno nella fase di distribuzione e promozione della pellicola. Queste attività permetteranno di acquisire competenze teoriche e tecniche, necessarie per comprendere il processo produttivo di un cortometraggio di animazione e si configurano come attività orientative anche per una scelta formativa post liceale. Il Progetto prevede, inoltre, un percorso di formazione per i docenti con l'obiettivo di favorire l'acquisizione di metodi, tecniche e strumenti per promuovere l'attivazione di percorsi di educazione all'immagine e al linguaggio cinematografico, obiettivi prioritari della Legge 107/15. Nel progetto, infatti, sono previsti incontri pomeridiani per la visione di film e per attività di cineforum, un'occasione preziosa quest'ultima di dialogo e riflessione tra studenti e con i docenti su importanti tematiche della realtà di oggi. Le attività di cineforum avranno lo scopo di educare alla corretta interpretazione del linguaggio audiovisivo e stimolare le capacità di riflessione ed espressione dei giovani partecipanti all'iniziativa.

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

"Il volto e le mani" è un progetto che coniuga memoria storica, coscienza del presente, tecnologie digitali, e risponde agli obiettivi del Bando attraverso un approccio innovativo alla formazione culturale. Sul piano sociale, il progetto favorisce il dialogo tra studenti di diversi contesti territoriali, valorizza il patrimonio storico-culturale marchigiano e rende omaggio alla storia locale, in un periodo glorioso della storia italiana. Sul piano culturale, le attività laboratoriali mirano a far conoscere il ruolo fondamentale di Pergola, nel periodo risorgimentale. Si focalizzerà l'attenzione sulle dinamiche politiche, sociali e sui moti risorgimentali unitari al fine di aiutare i giovani a comprendere come le



piccole comunità siano state determinanti nel processo di unificazione nazionale. Gli studenti, quindi, analizzano i documenti storici presenti anche nel Museo cittadino dando loro vita, con l'utilizzo di un linguaggio visivo contemporaneo. L'approccio educativo del progetto si basa sull'apprendimento esperienziale: gli studenti non solo approfondiranno il periodo storico, ma parteciperanno attivamente a tutte le fasi di produzione del cortometraggio: pre-produzione (scrittura della sceneggiatura e pianificazione del lavoro), produzione del corto, con una tecnica artigianale che vuole avvicinarsi al periodo storico in cui il racconto è ambientato, prevedendo l'utilizzo del carboncino o pastelli su carta, post-produzione (montaggio file audio e video) e distribuzione. Gli studenti avranno la possibilità di sviluppare il pensiero critico, perché stimolati alla riflessione sulle tematiche sociali, culturali e storiche presenti e quelle competenze sociali attraverso il lavoro cooperativo. I docenti, d'altro canto, avranno la possibilità di seguire corsi di formazione al fine di acquisire strumenti e conoscenze per integrare l'arte dell'animazione nella didattica, arricchendo l'offerta formativa della scuola, garantendo così la replicabilità dell'esperienza.

6. Descrivere l'ambito e il contesto territoriale del progetto (max 2000 caratteri)

Il progetto "Il volto e le mani" si inserisce in un contesto territoriale che comprende le città di Pergola e Fano, entrambe situate nella provincia di Pesaro e Urbino. Queste due realtà presentano caratteristiche socio-economiche differenti che influenzano la vita delle comunità locali. Pergola è un comune dell'entroterra marchigiano che sta affrontando sfide significative legate allo spopolamento e alla crisi economica. Il calo demografico è attribuibile a vari fattori, tra cui la migrazione verso centri urbani più grandi in cerca di opportunità lavorative e servizi. Questo fenomeno comporta la chiusura di attività produttive locali e una riduzione dei servizi essenziali, creando un circolo vizioso che accentua ulteriormente l'abbandono del territorio. La crisi economica ha colpito duramente le piccole imprese e le attività artigianali, tradizionalmente pilastri dell'economia locale. La mancanza di investimenti e la difficoltà nel mantenere competitività sul mercato hanno portato alla chiusura di numerose attività, aumentando il tasso di disoccupazione e contribuendo al declino demografico. Fano è una città costiera che gode di una posizione geografica favorevole e di un'economia diversificata. La città è nota per il suo Carnevale e per le sue spiagge che attraggono turisti durante la stagione estiva. L'economia locale si basa su una combinazione di industria, terziario, pesca e turismo. Negli ultimi anni, la città sta registrando un leggero calo demografico a causa di un tasso di crescita naturale negativo e dinamiche migratorie, pur mantenendo una densità di popolazione elevata (498 abitanti per km²). In sintesi, mentre Pergola sta affrontando problemi legati allo spopolamento e alla crisi delle attività produttive, Fano presenta una realtà più dinamica, sebbene anch'essa debba confrontarsi con sfide demografiche ed economiche.

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

- Dispersione scolastica
- Educazione civica
- Inclusione studenti in situazioni di disabilità e alunni stranieri

8. Il progetto coinvolge: (possibili più risposte)

- Scuole secondarie di I grado
- Scuole secondarie di II grado



- Scuole primarie

9. Indicare gli elementi di sperimentazione e innovazione del modello metodologico e del format didattico adottato (max 2000 caratteri)

Il progetto ha molti elementi di sperimentazione e innovazione, poiché prevede l'adozione di metodologie didattiche centred learner che pongono lo studente al centro del processo di apprendimento. Gli esperti ed i docenti, coinvolti nel progetto, utilizzeranno diverse metodologie didattiche, a seconda dell'attività da espletare. La metodologia privilegiata sarà il Learning by doing, grazie alla quale, gli studenti potranno “apprendere facendo”, ed acquisiranno non solo conoscenze storiche, ma anche competenze organizzative, tecniche, gestionali e logistiche, necessarie per la realizzazione del progetto. Gli studenti giocheranno un ruolo attivo, durante tutte le fasi progettuali previste e si troveranno a coniugare tradizione, attraverso l'interpretazione di documenti storici, e modernizzazione, grazie all'utilizzo delle tecnologie digitali. Il teamwork giocherà, inoltre, un ruolo fondamentale in questa esperienza, essendo un approccio che si basa principalmente sulla cooperazione e collaborazione tra i vari membri del gruppo, i quali, per raggiungere un obiettivo comune, devono operare in modo sinergico e interdipendente, competenze fondamentali per l'ingresso nel mondo accademico e lavorativo. Il modello metodologico attivo prevede, inoltre, l'adozione di tecniche e strumenti innovativi ma allo stesso tempo tradizionali come l'utilizzo del carboncino e dei pastelli su carta. Nelle attività di cineforum sarà utilizzata, la tecnica del Jigsaw, grazie alla quale, gli studenti approfondiranno tematiche sociali e culturali legate al periodo storico scambiandosi opinioni, conoscenze e punti di vista. La previsione di una formazione specifica per i docenti, sull'utilizzo dei linguaggi audiovisivi nella didattica quotidiana, rappresenta un ulteriore aspetto innovativo.

10. Descrizione delle modalità di coinvolgimento adottate per i destinatari diretti dell'azione (studenti e personale scolastico) (esempio: modalità di selezione degli studenti, coinvolgimento BES, metodi di inclusione, ruolo degli studenti e dei docenti interni nell'ambito delle attività) (max 2000 caratteri)

Il coinvolgimento degli studenti e dei docenti avverrà attraverso un processo inclusivo e partecipativo, elementi essenziali per permettere di vivere un'esperienza arricchente e stimolante dal punto di vista culturale e sociale. Al fine di garantire la partecipazione attiva di tutti, con particolare attenzione agli studenti con BES e disabilità, verranno utilizzate strategie, tecniche e metodologie didattiche attive ed inclusive, adattando contenuti, modalità di comunicazione e risorse supplementari. Le attività esperienziali e l'apprendimento cooperativo permettono agli alunni, con diverse abilità, di apprendere con e dai propri coetanei, favorendo la dimensione inclusiva dell'educazione. Gli studenti saranno individuati su base volontaria e verranno organizzati in gruppi di lavoro, composti in base alle loro attitudini e interessi per mettere in atto le varie fasi di realizzazione del cortometraggio: sceneggiatura, storyboard, animazione, sonorizzazione, produzione e diffusione. Il personale scolastico sarà coinvolto in percorsi formativi, grazie ai quali, acquisiranno competenze in merito a strumenti e metodologie per integrare l'educazione al linguaggio audiovisivo e all'animazione, nella didattica quotidiana. Il referente di progetto, è una docente di italiano, geo-storia e latino che collaborerà con il responsabile scientifico, una docente di storia e filosofia, entrambe individuate dal Collegio dei docenti, in base al Curriculum Vitae, e alla loro attenzione per lo studio della storia locale. Durante i cineforum, i docenti guideranno il dibattito, stimolando la riflessione critica sugli aspetti narrativi, tecnici culturali delle opere proiettate. La collaborazione tra tutti gli attori coinvolti sarà fondamentale per costruire un ambiente di apprendimento stimolante e inclusivo, in cui il sapere si costruisce attraverso l'esperienza condivisa.



11. Descrivere gli eventuali elementi che rendono il progetto replicabile (max 2000 caratteri)

Il modello di lavoro sperimentato con "Il volto e le mani" può essere facilmente replicato in altri contesti educativi e culturali, grazie alla sua struttura modulare e alla possibilità di adattamento a diverse esigenze. Ecco alcuni aspetti che ne favoriscono la diffusione: Flessibilità della tecnica: l'uso del disegno a mano libera si rivela come una tecnica artigianale che vuole avvicinarsi al periodo storico in cui il racconto è ambientato ed il montaggio digitale consente di riprodurre il processo con materiali facilmente reperibili nelle scuole. Integrazione con il Curriculo scolastico: il progetto può essere adattato a percorsi didattici interdisciplinari, coinvolgendo discipline come storia dell'arte, storia, geografia, letteratura, educazione all'immagine e tecnologie multimediali. Collaborazioni con artisti e istituzioni: l'esperienza dimostra che la cooperazione tra scuole, artisti e istituzioni culturali può creare sinergie virtuose, promuovendo progetti educativi innovativi. Adattabilità a diversi temi: il metodo utilizzato può essere applicato ad altri artisti, movimenti culturali o tematiche storiche, ampliando le possibilità di esplorazione creativa. Possibilità di distribuzione digitale: il cortometraggio e il suo percorso di realizzazione possono essere diffusi su scala nazionale e internazionale, grazie alla condivisione online favorendo il confronto con altre realtà scolastiche.

12. Descrivere il “KIT DIDATTICO” di cui il progetto intende dotarsi in relazione agli obiettivi del Bando ed i risultati del progetto. (Per "kit didattico" si intende l'elenco dei materiali didattici utili per lo svolgimento delle attività, ad esempio: supporti didattici cartacei, informatici, multimediali, audiovisivi e format di apprendimento) (max 2000 caratteri)

IL KIT DIDATTICO DEGLI STRUMENTI NECESSARI SI COMPONE IN: ATTREZZATURA PER L'ANIMAZIONE - Supporti per il montaggio delle immagini: Strumenti per assemblare i fotogrammi in sequenza fluida. - Scanner ad Alta Risoluzione: Per digitalizzare i disegni e integrarli nel software di montaggio. - Software di animazione e montaggio: Programmi come Adobe After Effects, Premiere Pro o software open-source per finalizzare l'animazione. STRUMENTI PER IL SUONO: - Microfoni da studio: per la registrazione delle voci narranti e degli effetti sonori. - Software di editing audio: per il montaggio della colonna sonora e l'integrazione con le animazioni. - Librerie di suoni ambientali: per riprodurre i paesaggi sonori delle Marche nel periodo risorgimentali. MATERIALE DIDATTICO PER STUDENTI E DOCENTI - Dispense sul periodo storico risorgimentale a Pergola - Documenti presenti nel Museo cittadino di Pergola. Guide all'animazione tradizionale: Manuali e tutorial per insegnare le tecniche di disegno e montaggio. Schede di Lavoro per le attività pratiche: Per facilitare il coinvolgimento degli studenti nelle varie fasi.

13. Descrizione del programma educativo e dei contenuti didattici

Il laboratorio di animazione "Il volto e le mani" intende stimolare nei giovani interesse e curiosità su un evento importante del periodo di unificazione italiana che ha coinvolto la città di Pergola. L'8 settembre 1860 Pergola, fu la prima città delle Marche ad insorgere contro il Regno Pontificio, favorendo l'annessione della regione al Regno d'Italia e guadagnandosi la Medaglia d'oro per "benemerenze acquisite durante il periodo del Risorgimento Nazionale". La partecipazione al laboratorio offrirà agli studenti la possibilità di approfondire la storia del Risorgimento nelle Marche ed in particolare nella città di Pergola e territori circostanti, in modo innovativo e coinvolgente, grazie alla produzione di un cortometraggio di animazione. Gli studenti saranno guidati alla scoperta dei luoghi simbolo del Risorgimento e verranno stimolati alla riflessione sui cambiamenti politici e sociali, a seguito all'unificazione italiana, favorendo il legame tra il passato e il presente e lo sviluppo del loro spirito critico. I contenuti didattici si possono così sintetizzare: • Panoramica generale sul Risorgimento



nazionale con particolare attenzione alla figura di Garibaldi. • Studio delle figure locali che hanno partecipato all'insurrezione pergoiese. • Scoperta e mappatura dei luoghi di interesse storico legati agli eventi risorgimentali. • Lettura di documenti storici sulla figura di Garibaldi e la sua presenza nel territorio marchigiano. • Riflessione critica e dibattici sull'eredità del Risorgimento • Attività di cineforum • Acquisizione di tecniche strumentali per la realizzazione di un cortometraggio d'animazione: uso di carboncini o pastelli su carta • Acquisizione di tecniche strumentali digitali per la montaggio, inserimento di file audio, composizione di colonna sonora e intermezzi musicali • Acquisizione di tecniche e competenze logistiche per la promozione del prodotto realizzato • Acquisire la competenza di lavorare in gruppo ed in modo cooperativo Il laboratorio di animazione "Il volto e le mani" si basa su un approccio pratico, partecipativo e stimolante per gli studenti che impareranno a reinterpretare un evento storico in chiave moderna, collaborando per realizzare un prodotto comune.

14. Il progetto è presentato per A.3 VISIONI FUORI LUOGO?

No

15. Le attività svolte sono la prosecuzione di attività avviate con precedente/i progetto/i del PNCIS?

No

Caratteristiche del progetto (riportare esclusivamente i numeri riferiti alle attività del progetto candidato, per il quale si richiede il contributo). SI RICHIENDE DI INSERIRE IL NUMERO EFFETTIVO DI ORE DI FORMAZIONE DA EROGARE PREVISTE PER LE DIVERSE ATTIVITÀ E NON IL NUMERO DI ORE DI FORMAZIONE MOLTIPLICATO PER GLI STUDENTI/DOCENTI DESTINATARI

1. Indicare il numero di plessi scolastici coinvolti nel progetto (Numero complessivo dei plessi scolastici che beneficiano dell'iniziativa) (se nessuno inserire 0)

4

2. Indicare il numero complessivo dei docenti interni alla/e Scuola/e coinvolti nel progetto (se nessuno inserire 0)

22



3. Indicare il numero complessivo dei docenti interni alle Scuole dell'infanzia coinvolti nel progetto (se nessuno inserire 0)

0

4. Indicare il numero complessivo dei docenti interni alla/e Scuola/e della primaria/e coinvolti nel progetto (se nessuno inserire 0)

4

5. Indicare il numero complessivo dei docenti interni alla/e Scuola/e secondaria/e di primo grado coinvolti nel progetto (se nessuno inserire 0)

12

6. Indicare il numero complessivo dei docenti interni alla/e Scuola/e secondaria/e di secondo grado coinvolti nel progetto (se nessuno inserire 0)

6

7. Indicare il numero complessivo degli studenti destinatari del progetto (se nessuno inserire 0)

270

8. Indicare il numero complessivo degli studenti che partecipano alle proiezioni (se previste) (se nessuno inserire 0)

50

9. Indicare il numero complessivo degli studenti di scuole dell'infanzia destinatari del progetto (se nessuno inserire 0)

0

10. Indicare il numero complessivo degli studenti di scuole primarie destinatari del progetto (se nessuno inserire 0)

40

11. Indicare il numero complessivo degli studenti di scuole secondarie di primo grado destinatari del progetto (se nessuno inserire 0)

130

12. Indicare il numero complessivo degli studenti di scuole secondarie di secondo grado destinatari del progetto (se nessuno inserire 0)



50

13. Indicare quali Comuni sono coinvolti (compreso quello in cui ha sede la scuola attuatrice del progetto) (Inserire SOLO i nomi dei Comuni separati da virgola)

COMUNE DI PERGOLA, COMUNE DI FANO, COMUNE DI FRONTONE, COMUNE DI CASTELLEONE DI SUASA, COMUNE DI SAN LORENZO IN CAMPO, COMUNE DI FRATTEROSA

14. Indicare il numero di Regioni coinvolte (se nessuno inserire 0)

1

15. Indicare quali Regioni sono coinvolte

- Marche

16. Indicare il numero di ore di didattica frontale in presenza, escluse le ore di proiezioni e di laboratorio (se nessuno inserire 0)

30

17. Indicare il numero di ore di didattica frontale a distanza, escluse le ore di proiezioni e di laboratorio (se nessuno inserire 0)

0

18. Indicare il numero di ore di attività laboratoriali (se nessuno inserire 0)

30

19. Indicare il numero di ore dedicate ad altre attività di formazione (riprese, montaggio, partecipazione a giuria, ecc.) (se nessuno inserire 0)

280

20. Indicare il numero di ore dedicate alle proiezioni in sala cinematografica (se nessuno inserire 0)

8

21. Indicare eventuale numero di ore dedicate alle proiezioni su piattaforme online (se nessuno inserire 0)

0



22. Indicare la denominazione della piattaforma online e/o abbonamento utilizzata per le proiezioni

0

23. Indicare il numero di ore dedicate alle proiezioni in altri spazi attrezzati

10

24. Indicare il numero di sale cinematografiche che saranno coinvolte dal progetto (se nessuno inserire 0)

3

25. Indicare quali sale cinematografiche coinvolgerà il progetto per la proiezione di opere (se nessuna inserire 0) Inserire denominazione, comune: (max 3000 caratteri)

Nel progetto saranno coinvolte sale cinematografiche d'essai quali Suasa - Auditorium "Giovanni Paolo II" cinema - teatro sito in Viale della Repubblica, 3 Castellone di Suasa (AN). La sala ha una capienza di 99 posti. Il suo nome ufficiale è Suasa Auditorium "Giovanni Paolo II" e la sala può essere utilizzata come cinema, teatro e sala conferenze. Cinema Gabbiano Multisala sito in Via Maierini, 2 - Senigallia, (AN). Il Cinema Multisala Teatro Gabbiano è composto da due sale ed un'arena estiva annessa. La sala denominata Gabbiano Uno ha 337 posti divisi tra platea e galleria (ed un palco di 9x6 metri utilizzabile per rappresentazioni teatrali e camerini adiacenti), la sala Gabbiano Due ha 74 posti, l'Arena estiva Gabbiano ha 400 posti. Entrambe le sale al chiuso sono dotate di aria condizionata, accesso per disabili. Tutte le sale sono dotate di proiettori Sony 4K, audio Dolby Surround 5.1 e impianto satellitare per dirette live. Cinema Masetti sito in Via Don Bosco, 12 - Fano, (PU) al cui interno, oltre alla Sala cinematografica è presente una Sala conferenza. Il Cinema Masetti, completamente rinnovato dopo anni di ristrutturazione, ha 230 posti a sedere ed è dotato delle più moderne tecnologie digitali audio e video.

26. Descrivere le modalità e la natura del coinvolgimento delle sale cinematografiche (max 3000 caratteri)

Nel progetto "Il volto e le mani", un ruolo fondamentale sarà svolto dalle piccole sale cinematografiche d'essai di Castelleone di Suasa, Senigallia (Cinema Gabbiano) e Fano (Cinema Masetti). Questi spazi, caratterizzati da una programmazione culturale di qualità, non saranno solo semplici luoghi di proiezione, ma veri e propri centri di formazione, dibattito e condivisione. Le sale verranno utilizzate in tre momenti chiave del progetto: 1. Corsi di formazione per i docenti – Gli insegnanti coinvolti nel progetto avranno la possibilità di partecipare a incontri formativi tenuti da esperti di storia, sociologia e linguaggi audiovisivi. In queste sessioni, verranno approfonditi i temi collegati all'idea progettuale, oltre a una formazione sui linguaggi audiovisivi nella didattica della storia. Saranno proiettati documentari, film e materiali d'archivio che aiuteranno a comprendere le dinamiche storiche e sociali e a sviluppare un approccio didattico efficace per il lavoro con gli studenti. 2. Cineforum per gli studenti – Il progetto prevede una serie di cineforum rivolti agli studenti del Liceo Torelli, di Fano e di Pergola. Le proiezioni saranno selezionate per stimolare la riflessione sui temi del progetto e la conoscenza dell'opera di Simone Massi. Dopo ogni visione, gli studenti saranno coinvolti in dibattiti guidati da storici, registi e testimoni diretti o indiretti delle vicende storiche, affinché possano sviluppare uno



sguardo critico e consapevole sulla storia e sulla sua attualità. Questo momento sarà fondamentale per affinare le loro competenze di analisi e comprensione, anche in vista della produzione del cortometraggio di animazione. 3. Presentazione dei prodotti audiovisivi dei laboratori – Il momento culminante del progetto sarà la presentazione pubblica dei lavori realizzati dagli studenti. Il prodotto audiovisivo sarà proiettato nelle sale coinvolte, alla presenza delle famiglie, della cittadinanza e delle istituzioni. Questo evento non solo darà visibilità al lavoro svolto dai ragazzi, ma rappresenterà anche un'occasione di confronto con la comunità, rafforzando il legame tra scuola, territorio e memoria storica. 4. L'utilizzo delle sale d'essai per queste attività ha un duplice valore: da un lato, offre agli studenti e ai docenti un ambiente immersivo e professionale per il loro percorso di formazione; dall'altro, valorizza e sostiene il ruolo di questi cinema come centri di cultura e aggregazione sociale. In un'epoca in cui le sale indipendenti lottano per sopravvivere, il progetto si pone anche come un'opportunità per rivitalizzare questi spazi, riconoscendone l'importanza non solo come luoghi di intrattenimento, ma anche come strumenti educativi e di crescita collettiva.

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

Nessuna nota

28. Indicare il numero di opere audiovisive che saranno oggetto di educazione all'immagine (se nessuno inserire 0)

1

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

1. Animazione (se nessuno inserire 0)

1

2. Cortometraggi (se nessuno inserire 0)

0

3. Trasmissioni TV legate all'educazione (se nessuno inserire 0)

0

4. Fiction TV (se nessuno inserire 0)



0

5. Film (se nessuno inserire 0)

3

6. Documentari (se nessuno inserire 0)

0

7. Videogiochi (se nessuno inserire 0)

0

8. Web series (se nessuno inserire 0)

0

9. Videoclip (se nessuno inserire 0)

0

10. Altro (se nessuno inserire 0)

0

Altre caratteristiche del progetto

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

FILM D'ANIMAZIONE: Titolo "Invelle" ; Anno 2023; Regista: Simone Massi; Società di produzione: Minimum Fax Media, Amka Films Productions Titolo "Manodopera" (Interdit aux chiens et aux Italiens); Anno 2022; Regista: Alain Ughetto; Società di produzione: Les Films du Tambour de Soie, Vivement Lundi!, Foliascope Titolo "Le otto montagne"; Anno 2022; Registi: Felix van Groeningen, Charlotte Vandermeersch; Società di produzione: Wildside, Rufus, Menuetto

2. Quali delle seguenti attività è prevista

- Attività di analisi critica del film
- Proiezioni di opere audiovisive a Scuola
- Proiezioni nell'ambito di Festival audiovisivi



- Proiezioni nell'ambito di Rassegne audiovisive
- Proiezioni presso sale cinematografiche
- Visite guidate a museo del cinema, archivio storico cinematografico o cineteche
- Attività di alfabetizzazione al linguaggio audiovisivo
- Concorsi di opere audiovisive realizzate dagli studenti
- Utilizzo di strumenti audiovisivi (film, documentari, videogame, ecc..) per l'insegnamento di materie scolastiche curriculare

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

Si

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

Nel cortometraggio di animazione “Il volto e le mani”, Simone Massi, insieme agli studenti, porta sullo schermo un episodio cruciale del Risorgimento marchigiano. Attraverso immagini evocative e un linguaggio essenziale, il corto racconta la fallita insurrezione del 1859 e la ribellione spontanea di Pergola l'8 settembre 1860. Garibaldi affida ai patrioti marchigiani il compito di insorgere contemporaneamente, ma un segnale errato compromette il piano. Fermato dal governo di Bologna, Garibaldi è costretto a ritirarsi, lasciando i rivoluzionari nell'incertezza. Un anno dopo, stanchi di aspettare, i pergolesi agiscono da soli: catturano i gendarmi, abbattono gli stemmi pontifici e issano la bandiera italiana. Pergola è la prima città delle Marche a insorgere. Attraverso un processo creativo partecipato, gli studenti contribuiranno all'animazione e alla narrazione, trasformando la storia in immagini potenti e poetiche.

5. L'Istituzione Scolastica presenta un progetto per l'azione A.3 VISIONI FUORI LUOGO?

No

6. 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)

Il progetto “Il volto e le mani”, mira a valorizzare il lavoro degli studenti e a promuovere il cortometraggio come strumento educativo e culturale. Per raggiungere un pubblico ampio e diversificato, saranno utilizzati diversi canali e strumenti. La strategia di comunicazione e diffusione del prodotto 1. Comunicazione e promozione del progetto Social media e canali digitali: saranno creati contenuti per promuovere il progetto attraverso i canali social delle scuole, delle istituzioni coinvolte e dei partner culturali. Post, storie e video brevi racconteranno le fasi di lavorazione e l'esperienza degli studenti. • Sito web e piattaforme educative: il cortometraggio e i materiali di approfondimento saranno resi disponibili su siti istituzionali e piattaforme dedicate alla didattica e alla cultura. 2. Eventi di presentazione e diffusione • Proiezioni nelle scuole: il cortometraggio verrà presentato agli studenti delle scuole secondarie attraverso cineforum con momenti di discussione guidata. • Eventi pubblici e festival: il cortometraggio sarà proiettato nelle sale cinematografiche d'essai di Castelleone di Suasa, Senigallia e Fano, aperte alla cittadinanza. Verrà inoltre candidato a festival di animazione e rassegne culturali per aumentarne la visibilità. • Collaborazioni con enti culturali e media locali: Verranno coinvolti giornali, radio e televisioni locali per raccontare il progetto e i suoi obiettivi. 3. Produzione di materiali divulgativi • Video e making-of: sarà realizzato un breve documentario sul processo creativo



e sulla partecipazione degli studenti, da diffondere online e durante gli eventi. • Pubblicazioni e articoli: report e articoli sul progetto saranno pubblicati su riviste scolastiche, culturali e di settore.

7. Quali saranno gli strumenti utilizzati per la valutazione dei risultati raggiunti?

- Interviste qualitative
- Questionario finale rivolto agli studenti
- Questionario iniziale rivolto agli studenti

8. Descrivere le attività di valutazione dei risultati raggiunti e gli strumenti che saranno utilizzati (max 2000 caratteri)

Per valutare i risultati raggiunti dal progetto “Il volto e le mani”, verranno utilizzati strumenti semplici ma efficaci, focalizzati sulla qualità dell’esperienza vissuta dagli studenti e dai docenti. **STRUMENTI DI VALUTAZIONE** Interviste qualitative All’inizio del percorso verranno effettuate delle interviste per individuare le aspettative dei partecipanti al laboratorio di animazione Saranno condotte interviste con un campione di studenti e docenti per raccogliere riflessioni sull’esperienza di realizzazione del cortometraggio. Le interviste esploreranno il grado di coinvolgimento, l’acquisizione di competenze e l’impatto del progetto sulla comprensione della storia e dell’animazione. Questionari di gradimento Alla fine del percorso, agli studenti e ai docenti verranno somministrati questionari per valutare il livello di soddisfazione e l’efficacia dell’attività. I questionari misureranno aspetti come la chiarezza dei contenuti, la qualità del lavoro svolto, il coinvolgimento e l’interesse suscitato dal progetto.

9. Quali soggetti esterni al mondo scolastico sono coinvolti nel progetto?

- Terzo Settore (associazioni, fondazioni, cooperative, ecc.)
- Enti pubblici (comuni, province, regioni)

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

Simone Massi consegue il diploma di Maestro d’Arte e in Cinema di Animazione presso l’Istituto Statale d’Arte di Urbino. Riconosciuto a livello internazionale, prestigioso autore di cinema di animazione. Vince 969 premi: un David di Donatello (tre nomination), tre Nastri d’Argento (11 nomination), un Premio Flaiano. Autore del manifesto e della sigla dalla 69^a alla 73^a Mostra Internazionale d’Arte Cinematografica di Venezia, festival che nell’edizione del 2012 lo omaggia con una proiezione speciale per tutti i suoi lavori. Pietro Elisei si specializza alla Scuola del Libro di Urbino. Collabora a progetti di animazione e illustrazione con Simone Massi. Nel 2017 pubblica il suo primo graphic novel “La tana – tratto da un racconto di Franz Kafka”. I suoi lavori sono stati selezionati e premiati in vari contest nazionali ed internazionali. Giorgia Cecchini dopo il diploma in Cinema d’Animazione e Illustrazione, frequenta il corso di Perfezionamento in Disegno Animato e Fumetto e l’Accademia di Belle Arti di Urbino. Nel 2012 vince il 2° Premio al concorso di fumetto Noi e gli altri al Bilbolbul di Bologna, selezionato per la Biennale dei Giovani Artisti del Mediterraneo di Ancona. Nel 2015 realizza l’illustrazione per la rassegna di teatro Buio a cura di Teatro Onnivoro, a Ravenna. Stefano Sasso, docente di sound design presso l’Accademia di Belle Arti di Torino, già docente presso l’Università degli Studi di Macerata e le Accademie di Belle Arti di Catanzaro,



Macerata ed Urbino. È sound designer ed autore di sonorizzazioni per animazioni, installazioni, performance, colonne sonore, live electronics e teatro contemporaneo. Alberto Girotto si diploma come regista alla Libera Università del Cinema di Roma. Nel 2014 il film *Animata Resistenza* diretto con Francesco Montagner vince il prestigioso Leone per il Miglior Documentario sul Cinema alla 71. Mostra di Venezia. Dirige altri due lungometraggi e vince il Premio Epson come miglior regista emergente con il film *Purché sia fuori dal mondo*. Da alcuni anni, parallelamente al lavoro da regista, è montatore dei film del regista Simone Massi. Nicola Cecchetelli, completa gli studi presso il Conservatorio di musica "G. Rossini" di Pesaro nel 2004 e in accademie private. Dal 2007 lavora come fonico e tecnico luci in eventi locali e nazionali. Continua l'attività di musicista, fondando l'associazione culturale "Speed Music". Si occupa di divulgazione negli ambiti musica e spettacolo. Si specializza come tecnico di registrazione e mix engineer in studio, collaborando con diversi artisti. Tatiana Olivieri docente di lettere e responsabile di Progetti Nazionali e sull'orientamento presso l'I.I.S. CECCHI. Consegue un Corso di Perfezionamento presso l'Università di Urbino sulla Didattica delle Attività espressive e narrative. Ha curato la rassegna *SU IL SIPARIO*, di teatro nelle scuole di Pesaro, firmando la regia di diversi spettacoli. È stata responsabile scientifica di due progetti CIPS-CINEMALAB.

11. Indicare il numero degli Operatori di educazione visiva a scuola coinvolti: NB: INDICARE IL NUMERO DEGLI "OPERATORI DI EDUCAZIONE VISIVA" COINVOLTI NEL PROGETTO COMPRESI NELL'ELENCO DI CUI AL LINK, E NON IL NUMERO DI TUTTI I FORMATORI COINVOLTI NEL PROGETTO

1

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

La Mediateca Montanari (MeMo) di Fano avrà un ruolo chiave nel progetto *Il Volto e le Mani*. In quanto biblioteca multimediale di riferimento per la città, la MeMo metterà a disposizione il suo vasto patrimonio documentale – che comprende circa 20.000 materiali, tra libri, DVD, CD, audiolibri e risorse digitali tramite MediaLibraryOnLine – per supportare la ricerca storica necessaria alla realizzazione del cortometraggio. Il suo contributo si articolerà su due livelli principali: Ricerca e documentazione: gli studenti e i docenti coinvolti nel progetto potranno accedere alle fonti cartacee e audiovisive conservate nella mediateca, consultando materiali relativi al periodo storico trattato dal cortometraggio e alla vicenda della liberazione delle Marche nel 1859-1860. La MeMo offrirà supporto alla ricerca assistita e la possibilità di visionare documentari e materiali d'archivio. Presentazione del cortometraggio: una volta completato il progetto, la mediateca ospiterà la proiezione di *Il Volto e le Mani*, offrendo uno spazio di confronto con il pubblico, gli studenti e gli esperti. La sua esperienza nella promozione culturale e della lettura, nonché nella realizzazione di eventi educativi, contribuirà a valorizzare il cortometraggio e a favorire il dialogo sulle tematiche affrontate.

13. Indicare, se previste, le collaborazioni ed il coinvolgimento di enti pubblici e privati, con particolare riferimento ai partner del settore audiovisivo e agli Istituti di Istruzione Superiore Statali diversi dalle Università (AFAM e ITS)(max 3000 caratteri)

Nel progetto sono coinvolti i Comuni di Frontone, Castellone di Suasa, Pergola



14. Il responsabile scientifico è interno alla scuola attuatrice del progetto? NB: Il responsabile scientifico non può essere il Dirigente Scolastico.

Si

15. Se interno alla scuola, quale materia insegna? (max 1000 caratteri)

Il Responsabile scientifico, individuato dal Collegio dei docenti, è una docente di Storia e filosofia.

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

MARZIA LEPRINI

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

Per la realizzazione del cortometraggio e delle attività didattiche collegate, il progetto si avvarrà di una dotazione tecnologica specifica per l'animazione, il montaggio video e la produzione audio. Di seguito gli strumenti principali: 1. Attrezzatura per l'Animazione o Scanner ad alta risoluzione per la digitalizzazione dei disegni o Tavole grafiche per il disegno digitale o Software di animazione come Adobe After Effects, Krita o Toon Boom Harmony o Software di montaggio video come Adobe Premiere Pro o DaVinci Resolve 2. Strumenti per la Produzione Audio o Microfoni a condensatore per la registrazione delle voci o Software di editing audio come Audacity o Adobe Audition o Librerie di suoni ambientali per ricreare le atmosfere delle Marche rurali 3. Materiale Didattico per Studenti e Docenti o Dispense digitali sulla fotografia di Giacomelli o Guide pratiche sull'animazione tradizionale e digitale o Schede di lavoro per lo storyboard e il montaggio 4. Infrastruttura per Cineforum e Formazione o Proiettori e schermi per le proiezioni o Impianto audio per migliorare la fruizione dei film o Piattaforme di streaming per la condivisione dei contenuti formativi

18. Il progetto prevede l'utilizzo di una piattaforma a supporto dello svolgimento delle attività didattiche? Per piattaforma si intende un sito web/applicazione web che fornisce un servizio che va oltre la semplice consultazione; un sito web/applicazione web con la capacità di fornire informazioni e/o servizi su richiesta specifica dell'utente, quali la visione in streaming di opere, la possibilità di scaricare materiale didattico, effettuare ricerche sulla documentazione presente, ecc..

No

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

No

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

2025-12-01

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



2026-05-30

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

Periodo: dicembre 2025 – gennaio 2026: avvio del progetto ? Presentazione ufficiale del progetto agli studenti e ai docenti coinvolti. ? Breve seminario introduttivo sul Risorgimento a Pergola e nel territorio circostante. ? Presentazione sulle tecniche di animazione d'autore. ? Laboratori di ideazione e ricerca: ? analisi di documenti storici e discussione sulle possibili interpretazioni animate. ? creazione dei primi bozzetti e idee per lo storyboard. febbraio – marzo 2026: produzione dell'animazione e cineforum per studenti ? Sviluppo dello story board definitivo. ? Inizio della produzione dell'animazione: ? Disegno e realizzazione dei primi fotogrammi animati. ? Prove di colorazione per definire lo stile grafico. ? Prime sessioni di registrazione delle voci narranti. Attività di Cineforum con proiezione di film d'animazione selezionati per il loro valore artistico e tematico e discussione guidata per avvicinare gli studenti al linguaggio cinematografico e all'animazione. . ? L'uomo che piantava gli alberi (cortometraggio), Frédéric Back, 1987 - National Filmboard of Canada ? Il riccio nella nebbia (cortometraggio), Jurij Norštejn, 1975 - Sojuzmul'tfil'm ? Il cane e il suo generale, Francis Nielsen, 2003 - Solaris Roissy Films, Téva Prima Film, Gam Films, Rai Fiction, Canal+ aprile 2026: montaggio e post-produzione ? Finalizzazione dell'animazione: Digitalizzazione e montaggio delle sequenze animate. ? Completamento della colonna sonora e registrazione delle voci finali. ? Ultimi cineforum per studenti a Pergola e Fano: ? Approfondimenti sui linguaggi dell'animazione e della fotografia. ? Confronto tra i film visti e il progetto in corso. ? Editing finale del cortometraggio, inclusi titoli di coda e sottotitoli. maggio 2026: proiezione e diffusione ? Presentazione ufficiale del cortometraggio con gli studenti e i docenti partecipanti in luogo pubblico ? Proiezione a Pergola aperta alla cittadinanza e alle scuole del territorio. ? Partecipazione a festival cinematografici e rassegne scolastiche. ? Diffusione online del cortometraggio e materiali didattici connessi.

23. Ogni altra utile informazione (max 3000 caratteri)

Nessuna nota

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. Elencare il numero totale degli Enti partner.



9

2. Numero di accordi di adesione allegati

6

3. [ENTE PARTNER 1] Ragione Sociale

COMUNE DI FRONTONE

4. [ENTE PARTNER 1] Codice fiscale

00314800418

5. [ENTE PARTNER 1] P.IVA

00314800418

6. [ENTE PARTNER 1] COMUNE

COMUNE DI FRONTONE

7. [ENTE PARTNER 1] L'ente è specializzato nell'ambito dell'audiovisivo?

No

8. [ENTE PARTNER 1] Indicare se:

Ente locale (Comune, Provincia, Regione)

9. [ENTE PARTNER 1] Ruolo svolto nel progetto(max 500 caratteri)

Il Comune di Frontone si è impegnato a -fornire gli spazi necessari per lo svolgimento delle attività, garantendone la disponibilità in base a un calendario concordato con il Liceo; -contribuire alla promozione delle iniziative attraverso i propri canali di comunicazione, inclusi social media, newsletter, affissioni, o altre modalità pubblicitarie; -supportare l'organizzazione logistica delle attività, fornendo assistenza tecnica e gestionale per l'allestimento e l'utilizzo degli spazi.

10. [ENTE PARTNER 1] Indicare la natura dell'attività svolta :

- Supporto tramite Patrocinio
- Fornitura di beni/servizi

11. [ENTE PARTNER 1] Titolo oneroso o gratuito



Titolo gratuito

12. [ENTE PARTNER 2] Ragione Sociale

COMUNE DI CASTELLEONE DI SUASA

13. [ENTE PARTNER 2] Codice fiscale

00176190429

14. [ENTE PARTNER 2] P.IVA

00176190429

15. [ENTE PARTNER 2] COMUNE

COMUNE DI CASTELLEONE DI SUASA

16. [ENTE PARTNER 2] L'ente è specializzato nell'ambito dell'audiovisivo?

No

17. [ENTE PARTNER 2] Indicare se:

Ente locale (Comune, Provincia, Regione)

18. [ENTE PARTNER 2] Ruolo svolto nel progetto(max 500 caratteri)

Il Comune di Castellone di Suasa si è impegnato a fornire gli spazi necessari per lo svolgimento delle attività, garantendone la disponibilità in base a un calendario concordato con il Liceo; contribuire alla promozione delle iniziative attraverso i propri canali di comunicazione, inclusi social media, newsletter, affissioni, o altre modalità pubblicitarie; supportare l'organizzazione logistica delle attività, fornendo assistenza tecnica e gestionale per l'allestimento e l'utilizzo degli spazi.

19. [ENTE PARTNER 2] Indicare la natura dell'attività svolta :

- Fornitura di beni/servizi
- Supporto tramite Patrocinio

20. [ENTE PARTNER 2] Titolo oneroso o gratuito

Titolo gratuito

21. [ENTE PARTNER 3] Ragione Sociale



Proloco di Pergola

22. [ENTE PARTNER 3] codice fiscale

81004480414

23. [ENTE PARTNER 3] P.IVA

01298530419

24. [ENTE PARTNER 3] COMUNE

Pergola (PU)

25. [ENTE PARTNER 3] L'ente è specializzato nell'ambito dell'audiovisivo?

No

26. [ENTE PARTNER 3] Indicare se:

Altro

27. [ENTE PARTNER 3] Ruolo svolto nel progetto(max 500 caratteri)

-fornire gli spazi necessari per lo svolgimento delle attività, garantendone la disponibilità in base a un calendario concordato con il Liceo; -contribuire alla promozione delle iniziative attraverso i propri canali di comunicazione, inclusi social media, newsletter, affissioni, o altre modalità pubblicitarie; -supportare l'organizzazione logistica delle attività, fornendo assistenza tecnica e gestionale per l'allestimento e l'utilizzo degli spazi.

28. [ENTE PARTNER 3] Indicare la natura dell'attività svolta :

- Fornitura di beni/servizi
- Altro

29. [ENTE PARTNER 3] Titolo oneroso o gratuito

Titolo gratuito

30. [ENTE PARTNER 4] Ragione Sociale

COMUNE DI SAN LORENZO IN CAMPO

31. [ENTE PARTNER 4] codice fiscale



81001790419

32. [ENTE PARTNER 4] P.IVA

00379120413

33. [ENTE PARTNER 4] COMUNE

COMUNE DI SAN LORENZO IN CAMPO

34. [ENTE PARTNER 4] L'ente è specializzato nell'ambito dell'audiovisivo?

No

35. [ENTE PARTNER 4] Indicare se:

Ente locale (Comune, Provincia, Regione)

36. [ENTE PARTNER 4] Ruolo svolto nel progetto(max 500 caratteri)

-fornire gli spazi necessari per lo svolgimento delle attività, garantendone la disponibilità in base a un calendario concordato con il Liceo; -contribuire alla promozione delle iniziative attraverso i propri canali di comunicazione, inclusi social media, newsletter, affissioni, o altre modalità pubblicitarie; -supportare l'organizzazione logistica delle attività, fornendo assistenza tecnica e gestionale per l'allestimento e l'utilizzo degli spazi.

37. [ENTE PARTNER 4] Indicare la natura dell'attività svolta :

- Fornitura di beni/servizi
- Altro

38. [ENTE PARTNER 4] Titolo oneroso o gratuito

Titolo gratuito

39. [ENTE PARTNER 5] Ragione Sociale

COMUNE DI FRATTEROSA

40. [ENTE PARTNER 5] codice fiscale

81002490415

41. [ENTE PARTNER 5] P.IVA



00371220419

42. [ENTE PARTNER 5] COMUNE

COMUNE DI FRATTEROSA

43. [ENTE PARTNER 5] L'ente è specializzato nell'ambito dell'audiovisivo?

No

44. [ENTE PARTNER 5] Indicare se:

Ente locale (Comune, Provincia, Regione)

45. [ENTE PARTNER 5] Ruolo svolto nel progetto(max 500 caratteri)

-fornire gli spazi necessari per lo svolgimento delle attività, garantendone la disponibilità in base a un calendario concordato con il Liceo; -contribuire alla promozione delle iniziative attraverso i propri canali di comunicazione, inclusi social media, newsletter, affissioni, o altre modalità pubblicitarie; -supportare l'organizzazione logistica delle attività, fornendo assistenza tecnica e gestionale per l'allestimento e l'utilizzo degli spazi.

46. [ENTE PARTNER 5] Indicare la natura dell'attività svolta :

- Fornitura di beni/servizi
- Altro

47. [ENTE PARTNER 5] Titolo oneroso o gratuito

Titolo gratuito

48. [ENTE PARTNER 6] Ragione Sociale

COMUNE DI PERGOLA

49. [ENTE PARTNER 6] codice fiscale

81005240411

50. [ENTE PARTNER 6] P.IVA

00345740419

51. [ENTE PARTNER 6] COMUNE



COMUNE DI PERGOLA

52. [ENTE PARTNER 6] L'ente è specializzato nell'ambito dell'audiovisivo?

No

53. [ENTE PARTNER 6] Indicare se:

Ente locale (Comune, Provincia, Regione)

54. [ENTE PARTNER 6] Ruolo svolto nel progetto(max 500 caratteri)

-fornire gli spazi necessari per lo svolgimento delle attività, garantendone la disponibilità in base a un calendario concordato con il Liceo; -contribuire alla promozione delle iniziative attraverso i propri canali di comunicazione, inclusi social media, newsletter, affissioni, o altre modalità pubblicitarie; -supportare l'organizzazione logistica delle attività, fornendo assistenza tecnica e gestionale per l'allestimento e l'utilizzo degli spazi.

55. [ENTE PARTNER 6] Indicare la natura dell'attività svolta :

- Fornitura di beni/servizi
- Altro

56. [ENTE PARTNER 6] Titolo oneroso o gratuito

Titolo oneroso

57. [ENTE PARTNER 7] Ragione Sociale

FARECINEMA di Fondazione Gabbiano e C Sas

58. [ENTE PARTNER 7] Codice fiscale

02519660415

59. [ENTE PARTNER 7] P.IVA

02519660415

60. [ENTE PARTNER 7] COMUNE

FANO

61. [ENTE PARTNER 7] L'ente è specializzato nell'ambito dell'audiovisivo?



Si

62. [ENTE PARTNER 7] Indicare se:

Sala cinematografica

63. [ENTE PARTNER 7] Ruolo svolto nel progetto(max 600 caratteri)

Messa a disposizione delle sale cinematografiche a prezzi calmierati

64. [ENTE PARTNER 7] Indicare la natura dell'attività svolta :

- Fornitura di beni/servizi

65. [ENTE PARTNER 7] Titolo oneroso o gratuito

Titolo oneroso

66. [ENTE PARTNER 8] Ragione Sociale

PARROCCHIA SS PIETRO E PAOLO

67. [ENTE PARTNER 8] Codice fiscale

92003580427

68. [ENTE PARTNER 8] P.IVA

02365110424

69. [ENTE PARTNER 8] COMUNE

CASTELLEONE DI SUASA

70. [ENTE PARTNER 8] L'ente è specializzato nell'ambito dell'audiovisivo?

Si

71. [ENTE PARTNER 8] Indicare se:

Sala cinematografica

72. [ENTE PARTNER 8] Ruolo svolto nel progetto(max 500 caratteri)

Messa a disposizione della sala cinematografica a prezzi calmierati



73. [ENTE PARTNER 8] Indicare la natura dell'attività svolta :

- Fornitura di beni/servizi

74. [ENTE PARTNER 8] Titolo oneroso o gratuito

Titolo oneroso

75. [ENTE PARTNER 9] Ragione Sociale

FONDAZIONE GABBIANO

76. [ENTE PARTNER 9] codice fiscale

92023120428

77. [ENTE PARTNER 9] P.IVA

02463990420

78. [ENTE PARTNER 9] COMUNE

SENIGALLIA

79. [ENTE PARTNER 9] L'ente è specializzato nell'ambito dell'audiovisivo?

Si

80. [ENTE PARTNER 9] Indicare se:

Sala cinematografica

81. [ENTE PARTNER 9] Ruolo svolto nel progetto(max 500 caratteri)

Messa a disposizione degli spazi a prezzi calmierati

82. [ENTE PARTNER 9] Indicare la natura dell'attività svolta :

- Fornitura di beni/servizi

83. [ENTE PARTNER 9] Titolo oneroso o gratuito

Titolo oneroso



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

[Download](#)

85. ACCORDO DI ADESIONE PARTNER 2

[Download](#)

86. ACCORDO DI ADESIONE PARTNER 3

[Download](#)

87. ACCORDO DI ADESIONE PARTNER 4

[Download](#)

88. ACCORDO DI ADESIONE PARTNER 5

[Download](#)

89. EVENTUALI ULTERIORI ACCORDI DI ADESIONE PARTNER

[Download](#)

Costi di realizzazione del progetto

1. A) VALORE DEL CONTRIBUTO OGGETTO DELLA PRESENTE RICHIESTA

70000,00 €

2. Il progetto sarà realizzato con altri fondi oltre a quelli del Piano?

No

3. B) SE REALIZZATO ANCHE CON ALTRI FONDI, INDICARE GLI APPORTI FINANZIARI / COFINANZIAMENTI (OLTRE AL PIANO)

0 €

4. C) INDICARE IL COSTO TOTALE DEL PROGETTO (se non è presente cofinanziamento deve coincidere con quanto indicato nella sezione "A", se è presente un cofinanziamento deve coincidere con la somma di quanto indicato nelle sezioni "A" e "B")



70000,00 €

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

1. Coordinamento scientifico e progettazione (max 7 % del budget totale)

4900,00 €

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

3000,00 €

3. Attività di consulenza e di collaborazioni per la didattica

9000,00 €

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

22000,00 €

5. Logistica, affitto, allestimento

3500,00 €

6. Utilizzo delle opere audiovisive

500,00 €

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

6000,00 €

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

2000,00 €

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



1500,00 €

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

7500,00 €

11. Monitoraggio e valutazione dei risultati

7600,00 €

12. Spese generali (max 5% del budget totale)

2000,00 €

13. TOTALE

70000,00 €

ALLEGATI OBBLIGATORI DA ALLEGARE SEPARATAMENTE

1. 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. c.v. del responsabile scientifico del progetto

[Download](#)

3. lettera di presentazione di massimo 2 cartelle dell'ente/degli enti partner presente/i

[Download](#)

4. eventuale accordo di collaborazione con gli "Operatori di educazione visiva a scuola" selezionati dall'apposito elenco. [Modello Accordo di collaborazione con gli Operatori di Educazione Visiva a Scuola](#)

[Download](#)

5. ALTRA DOCUMENTAZIONE UTILE



[Download](#)

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

Data

08/03/2025

Il Rappresentante Legale

ANNALISA SETTIMIO