

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

Inizio: 20 Ottobre 2023

Scadenza: 12 Gennaio 2024

Promotore bando:

Ministero della Cultura, Ministero dell'Istruzione e del Merito

Cronoprogramma

12 GENNAIO 2024	31 MAGGIO 2025	30 GIUGNO 2025
Ore 18 Chiusura piattaforma	Fine attività progettuali	Data ultima di presentazione della rendicontazione finale

Il bando disciplina le modalità di concessione di contributi destinati a istituzioni scolastiche, singole o organizzate in rete, per la realizzazione di progetti di promozione e sensibilizzazione in tema di educazione all'immagine rivolti agli studenti e alle studentesse e finalizzati alla conoscenza, comprensione e utilizzo del linguaggio cinematografico e audiovisivo, o, nella più ampia libertà metodologica ed espressiva, prevedere la realizzazione di opere audiovisive, attraverso le tre tipologie di azioni:

1. “CinemaScuola LAB – secondarie di I e II grado”

Attività didattica, anche sotto forma laboratoriale/seminariale, finalizzata al contrasto dell'analfabetismo iconico, al potenziamento delle competenze, alla formazione di un pubblico consapevole e all'erogazione di elementi di conoscenza teorico/pratica di una o più fasi in cui si articola la realizzazione di un prodotto cinematografico.

Soggetti richiedenti: istituzioni scolastiche ed educative statali e paritarie secondarie di I e di II grado

Dotazione finanziaria: 5,5 milioni di euro

Contributo massimo per singolo progetto: 80mila

2. “CinemaScuola LAB – infanzia e primarie”

Attività didattica, anche sotto forma laboratoriale/seminariale, avente le stesse finalità dell'azione 1, che sia diretto e abbia particolare riguardo della fascia d'età dei destinatari.

Soggetti richiedenti: istituzioni scolastiche ed educative statali e paritarie di infanzia e primarie

Dotazione finanziaria: 5 milioni di euro

Contributo massimo per singolo progetto: 80mila

3. “Visioni Fuori-Luogo” linea destinata alle istituzioni scolastiche secondarie di I e II grado

Progetti proposti esclusivamente da scuole situate in aree a rischio e/o aree periferiche e/o nelle zone più disagiate del Paese e/o scuole interessate dal fenomeno della dispersione scolastica che attraverso il percorso ed il processo produttivo di realizzazione di un’opera audiovisiva (cortometraggio, mediometraggio, lungometraggio, serie tv, web serie e videogioco) contribuiscano a far comprendere il presente, con particolare riferimento al territorio in cui ha sede il plesso scolastico. I progetti dovranno prevedere il coinvolgimento attivo degli studenti nelle varie fasi di realizzazione di almeno un’opera audiovisiva e dovranno avere come protagonista il territorio e il contesto culturale, paesaggistico, sociale di riferimento.

Chi può partecipare?

Soggetti richiedenti: istituzioni scolastiche ed educative statali e paritarie secondarie di I e II grado situate esclusivamente in aree a rischio, aree periferiche e nelle zone più disagiate del Paese ed interessate dal fenomeno della dispersione scolastica

Dotazione finanziaria: 4 milioni di euro

Contributo massimo per singolo progetto: 80mila per cortometraggi e mediometraggi e 150mila per lungometraggi, prodotti seriali e videogiochi

Tutte le iniziative progettuali devono svolgersi a partire dalla data di pubblicazione della graduatoria e fino al 30 maggio 2025.

Ciascuna istituzione scolastica capofila può presentare una sola proposta progettuale, individuando una tra le azioni previste dal presente bando, azioni A.1, A.1.1, A.2.

Le richieste di partecipazione al bando potranno essere inviate attraverso il tasto in alto a destra "Accedi" del presente sito cinemaperlascuola.istruzione.it, a partire dalle ore 12:00 del 20 ottobre 2023 ed entro e non oltre le ore 18:00 del 12 gennaio 2024.

Le scuole statali saranno automaticamente profilate sulla base delle informazioni sulle sedi di servizio del Dirigente Scolastico presenti su "Responsabili Istituzioni scolastiche".

Le scuole non statali, ai fini della profilazione dovranno procedere con la variazione dei "Dati del coordinatore delle attività didattiche" all'interno dell'applicazione "Anagrafe Scuole non Statali".

Matrice Acquisti Spese ammissibili

Coordinamento scientifico e progettazione	Massimo 10%
Spese di segreteria e di gestione delle attività di progetto	Massimo 5%
Attività di consulenza e di collaborazioni per la didattica	
Altre attività di consulenza e di collaborazioni per le attività progettuali	
Logistica, affitto, allestimento;	
Utilizzo delle opere audiovisive	
Strumentazione tecnologica necessaria allo svolgimento del progetto	Massimo 30%
Affitto e acquisto di altri beni e servizi per la realizzazione delle attività progettuali (esempio scenografie che non siano tecnologiche)	
Missioni e ospitalità, ove previste dal progetto	Massimo 15 %
Promozione e pubblicità dell'iniziativa riferite ai contenuti e agli obiettivi del progetto	Non c'è un limite di spesa
Monitoraggio e valutazione dei risultati;	
Spese generali (autorizzazioni, assicurazioni, eventuale rimborso delle spese effettivamente sostenute dal revisore dei conti per attività di controllo amministrativo e contabile sulla base dei giustificativi di spesa presentati, ecc.)	Massimo 7 %

Uno scostamento superiore al 20% per ciascuna delle voci di costo sopra indicate, fra il valore indicato a preventivo e quello rendicontato a consuntivo comporta il riesame da parte della Commissione dell'entità del contributo assegnato. Le voci di costo sostenute nei periodi extra scolastici (periodi estivi) sono ammissibili fino alla percentuale massima del 20% del costo complessivo ammissibile.

Chi è Bgtech Soluzioni Innovative srl

La Bgtech Soluzioni Innovative srl nasce nel 2018 a Milano come start up innovativa dall'idea dei suoi fondatori di creare un'azienda dinamica capace di fornire prodotti ed erogare servizi innovativi customizzando le soluzioni Open Source presenti sul mercato e mettendoli a disposizione degli Enti Locali, delle Scuole Pubbliche e delle PMI Italiane.

Negli ultimi anni è diventata una IT Holding con un fatturato globale di circa 5 milioni di euro complessivi, acquisendo quote di altre aziende specializzate nel settore e specializzandosi nella progettazione e fornitura di device e soluzioni IoT per le scuole italiane di ogni ordine e grado coprendo interamente tutta Italia.

La Bgtech Soluzioni Innovative srl è presente a Milano con la propria sede legale in Viale Certosa 218 e con sede Logistica ed Operativa sita in Via Giovanni Pascoli nr. 25 a Cologno Monzese (MI)

Dal 2020 la Bgtech è presente sul territorio con altre due filiali logistiche site a Roma in via Genzano (zona colli Albani) e a Misilmeri (PA) con una sede Operativa e Logistica per servire il Sud Italia.

Nel 2021 fonda il sito www.campusbgtech.it specializzato in vendita on line dei prodotti per la P.A.

Cosa può Fare la Bgtech Soluzioni Innovative srl ?

La Bgtech Soluzioni Innovative srl può:

- Essere nominata progettista e coordinatore scientifico del progetto
- Effettuare consulenza e collaborazioni (formazione con Team di docenti specialistici) per la didattica;
- Supportarvi nella logistica, nell'allestimento e nell'affitto di aree per la realizzazione dei video;
- Fornire la strumentazione tecnologica per lo svolgimento del progetto (telecamere in 4 K , Visori VR, PC per l'elaborazione delle immagini e dei video, sistemi audio e video per gli ambienti come auditorium e sale regia)

Esempi di idee:

CinemaScuola LAB – azione destinata alle istituzioni scolastiche secondarie di I e II grado”

Creazione di un laboratorio CinemaScuola per la creazione di piccoli cortometraggi con formazione dei docenti all’uso degli strumenti tecnologici per l’arte e l’immagine video (creazione di riprese ed elaborazioni editing audiovisivo) . E’ possibile creare un cortometraggio tematico sia video ma anche in VR con Telecamere a 360° per la promozione turistica dei luoghi come piccoli cortometraggio cinema creando un LAB interno di produzione.

CinemaScuola LAB – azione destinata alle scuole dell’infanzia e primarie”

Creazione di un laboratorio CinemaScuola per la creazione di piccoli cortometraggi con formazione dei docenti all’uso degli strumenti tecnologici per l’arte e l’immagine video (creazione di riprese ed elaborazioni editing audiovisivo) . E’ possibile creare un cortometraggio tematico sia video ma anche in VR con Telecamere a 360° per i bambini ma anche creazione di video con realtà Mista tra cartoni e ragazzi dell’infanzia o di scuola primaria.

Visioni Fuori-Luogo” linea destinata alle istituzioni scolastiche secondarie di I e II grado

Creazione di un laboratorio CinemaScuola per la creazione di piccoli cortometraggi con formazione dei docenti all’uso degli strumenti tecnologici per l’arte e l’immagine video (creazione di riprese ed elaborazioni editing audiovisivo) . Formazione anche dei ragazzi che tramite riprese audio e video riescono a valorizzare il territorio con piccole riprese e con la creazione di canali TV in streaming che valorizzano le aree disagiate in cui si trovano . Partire dal territorio per realizzare qualcosa di audiovisivo che permetta di valorizzare il territorio con l’occhio di uno studente come per esempio un contesto rurale dell’entroterra del mezzogiorno o risaltare le bellezze di un territorio incontaminato etcc...

Per informazione e dettagli:

Referente Progettuale: Ing. Giuseppe Bono Tel. Uff. 02-39198550 mob. 3394969750 (per urgenze e consulenze scrivere su Whatsapp) E-mail: gbono@bgtech.it .