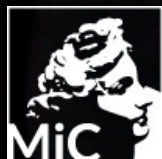


Cinema

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

Bando



Direzione generale **Cinema e audiovisivo**

Piano nazionale di educazione all'immagine per le scuole promosso
dal **Ministero della Cultura** e dal **Ministero dell'Istruzione e del Merito**

2025

BANDO CINEMA IN COSA CONSISTE

Il bando CINEMA 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. I bandi sono destinati agli studenti e alle studentesse e sono finalizzati alla conoscenza, comprensione e utilizzo del linguaggio cinematografico e audiovisivo e, nella più ampia libertà metodologica ed espressiva, prevedono anche la realizzazione di opere audiovisive, attraverso tre tipologie di azioni:

A1. "CinemaScuola LAB – secondarie di I e II grado"

A1.1. "CinemaScuola LAB – infanzia e primarie"

A2. "Visioni Fuori-Luogo" linea destinata alle istituzioni scolastiche secondarie di I e II grado



Scadenze

⌚ Presentazione progetti

dalle ore 12:00 del 16 gennaio 2025

entro e non oltre le ore 18:00

del 14 marzo 2025

⌚ Rendicontazione finale dell'attività

Entro il 30 giugno 2026

Prevedere ed attuare lo svolgimento delle attività didattiche durante l'anno scolastico e dalla data di pubblicazione della graduatoria e fino al 30 maggio 2026.

SECONDARIE DI I E II GRADO

A1.

CinemaScuola LAB

ATTIVITÀ DIDATTICA

Laboratoriale/seminariale

FINALITÀ

- Contrastare l'analfabetismo iconico attraverso l'alfabetizzazione all'arte, alle tecniche e ai media.
- Potenziare le competenze nel cinema e nei media per studenti e personale scolastico.
- Formare un pubblico consapevole e favorire la comprensione critica del presente e della rivoluzione digitale.
- Fornire conoscenze teorico-pratiche sulle fasi di realizzazione di prodotti

ATTIVITÀ LABORATORIALI/SEMINARIALI

- Approfondire le fasi di produzione audiovisiva (sceneggiatura, riprese, illuminazione, fotografia, suono, editing, post-produzione).
Svolgere attività pratiche guidate da esperti per sviluppare competenze nel settore audiovisivi (lungometraggi, cortometraggi, documentari, ecc.).

RISULTATI ATTESI

- Avvicinare gli studenti alla conoscenza critica del linguaggio cinematografico e audiovisivo.
- Comprendere le professioni e le competenze richieste nel settore dell'audiovisivo.

A2.

CinemaScuola LAB

ATTIVITÀ DIDATTICA

Laboratoriale/seminariale

FINALITÀ

- Contrastare l'analfabetismo iconico attraverso l'alfabetizzazione all'arte, alle tecniche e ai media.
- Potenziare le competenze nel cinema e nei media per studenti e personale scolastico.
- Formare un pubblico consapevole, promuovendo la comprensione critica del presente e della rivoluzione digitale.
- Fornire conoscenze teorico-pratiche sulle fasi di realizzazione di prodotti

RISULTATI ATTESI

- Avvicinare gli studenti alla conoscenza critica del linguaggio cinematografico e audiovisivo.
- Educare i bambini all'uso consapevole dei media, adattando i contenuti alla loro fascia d'età.

A3.

Visioni Fuori-Luogo

ATTIVITÀ DIDATTICA

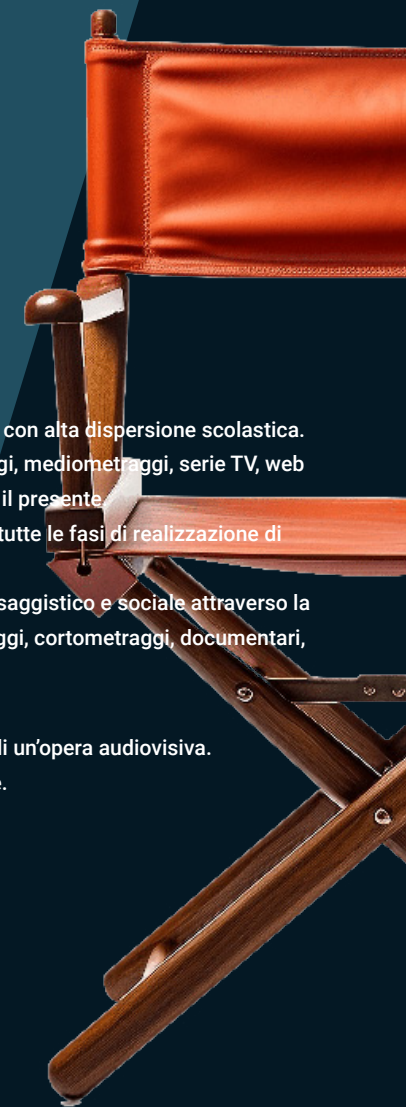
Laboratoriale/seminariale

FINALITÀ

- Coinvolgere scuole in aree a rischio, periferiche o con alta dispersione scolastica.
- Utilizzare la produzione audiovisiva (cortometraggi, mediometraggi, serie TV, web serie, videogiochi) per comprendere e raccontare il presente.
- Favorire la partecipazione attiva degli studenti in tutte le fasi di realizzazione di un'opera audiovisiva.
- Valorizzare il territorio e il contesto culturale, paesaggistico e sociale attraverso la narrazione degli studenti audiovisivi (lungometraggi, cortometraggi, documentari,

STRUTTURA DEL PROGETTO

- Definizione delle fasi di lavoro per la produzione di un'opera audiovisiva.
- Attività laboratoriali coerenti con il prodotto finale.



Soluzioni di videoproiezione

Grazie ai videoproiettori Epson è possibile realizzare immagini a seconda delle esigenze di visualizzazione: da superfici interattive fino a 100", a immagini molto più grandi proiettate sulle pareti dell'aula o su appositi schermi. Nonostante negli Istituti siano sempre più frequenti i monitor interattivi, la videoproiezione continua a rappresentare una soluzione interessante quando si vuole ottimizzare il "costo per pollice", ossia realizzare immagini superiori ai 75-86" limitando comunque la spesa.

I videoproiettori Epson permettono di gestire attività didattiche dinamiche e creative con uno schermo interattivo che generi un effetto immersivo e coinvolgente. Consentono la visione di immagini e filmati anche da lontano, e permettono di controllare azioni e contenuti con semplicità utilizzando il proprio smartphone/tablet/pc, strumenti con cui si ha familiarità.

Inoltre, la tecnologia Laser permette di eliminare la manutenzione periodica e i guasti dovuti alle lampade, ormai assenti da buona parte dei modelli.

I videoproiettori possono essere strumenti chiave in un contesto scolastico cinematografico. Essi facilitano la proiezione di film educativi, permettono la presentazione di progetti studenteschi, favoriscono lezioni interattive e agevolano la visione e l'analisi collettiva di film. Inoltre, sono essenziali per la realizzazione di eventi cinematografici nella scuola, come festival di cortometraggi o proiezioni pubbliche. I videoproiettori contribuiscono anche alla promozione della cultura cinematografica attraverso la proiezione di film classici e opere d'arte. Nel complesso, migliorano l'esperienza di apprendimento e rendono il cinema più accessibile e coinvolgente per gli studenti.

APPROFONDISCI IL PRODOTTO, ENTRA NEL CATALOGO LIGRA DS,
TROVERAI LE SOLUZIONI AUDIO /VIDEO CHE FANNO PER TE.

[VAI AL SITO](#)

EPSON®



Azione / Voce di spesa: A.1, A.1.1, A.2 / Strumentazione tecnologica necessaria allo svolgimento del progetto, affitto e acquisto di altri beni e servizi per la realizzazione delle attività progettuali. Promozione e pubblicità dell'iniziativa riferite ai contenuti e agli obiettivi del progetto, monitoraggio e valutazione dei risultati.

Mobiletto trasportabile con videoproiettore e sistema audio

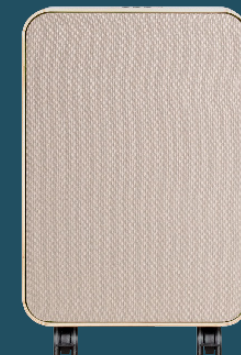
Artome è un mobile smart trasportabile, un prodotto All-in-one con proiettore laser, sistema audio integrato e funzionalità di videoconferenza. Questo prodotto non richiede installazione e può essere collegato a qualsiasi dispositivo con un cavo HDMI o in modalità wireless. E' facile muovere il prodotto da una stanza ad un'altra ed è necessario semplicemente un muro chiaro come superficie riflettente. Il formato dell'immagine può essere facilmente aumentato fino a 150" con il proiettore laser ad ottica ultracorta Epson integrato. La facilità di movimento di Artome massimizza le possibilità di utilizzo della tecnologia.

I mobiletti trasportabili con videoproiettore incorporato sono risorse versatili in un contesto scolastico cinematografico. La loro portabilità consente flessibilità nella realizzazione di proiezioni in diverse classi o aree della scuola, facilitando anche attività all'aperto. Sono ideali per attività extracurricolari, laboratori creativi e progetti studenteschi itineranti. Offrono un accesso pratico ai materiali didattici e possono essere utilizzati per promuovere la cultura cinematografica attraverso la proiezione di film classici e documentari. In sintesi, questi mobiletti sono risorse versatili che supportano iniziative cinematografiche, rendendo la tecnologia cinematografica più accessibile e integrata nella vita scolastica.

APPROFONDISCI IL PRODOTTO, ENTRA NEL CATALOGO LIGRA DS,
TROVERAI LE SOLUZIONI AUDIO /VIDEO CHE FANNO PER TE.

[VAI AL SITO](#)

ARTOME



Azione / Voce di spesa: A.1, A.1.1, A.2 / Strumentazione tecnologica necessaria allo svolgimento del progetto, Affitto e acquisto di altri beni e servizi per la realizzazione delle attività progettuali, Promozione e pubblicità dell'iniziativa riferite ai contenuti e agli obiettivi del progetto, Monitoraggio e valutazione dei risultati.

Ambiente immersivo

L'ambiente immersivo proposto da EPSON è uno spazio inclusivo dove gli alunni - grazie alla videoproiezione immersiva - possono immergersi nei contenuti e interagire con i materiali didattici usando le dita e le penne digitali. Gli insegnanti possono così creare lezioni dinamiche e dal grande impatto emotivo.

Le configurazioni possibili sono molteplici, è possibile creare un'aula immersiva a 2 o 3 schermi utilizzando strutture preconfigurate, teli per la proiezione o gli stessi muri dell'aula.

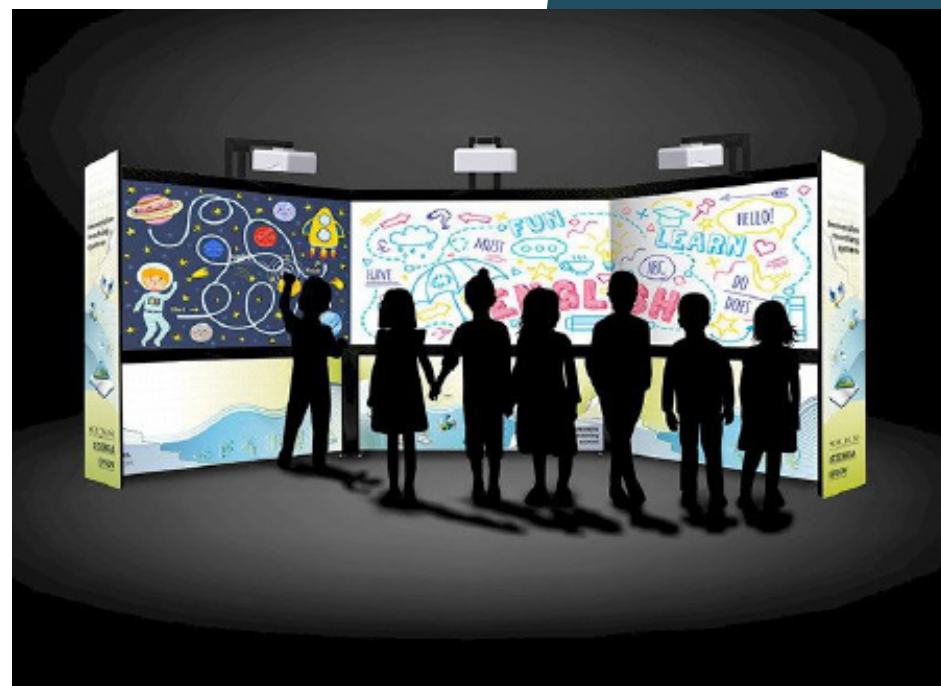
In particolare, la soluzione Epson con due videoproiettori affiancati permette videoproiezioni a grande formato ultra-wide e quindi con formati tipici del linguaggio cinematografico; i due proiettori possono essere anche utilizzati per proiettare schermi e contenuti differenti, moltiplicando quindi le potenzialità per il docente di organizzare l'attività con il massimo supporto tecnologico.

Le aule immersive con 3 videoproiettori rappresentano un ambiente ideale per iniziative legate a un bando cinema per le scuole. Offrono un'esperienza visiva coinvolgente e di alta qualità per la proiezione di film, consentendo presentazioni interattive e creando ambienti virtuali tridimensionali. Questo ambiente favorisce la produzione e il montaggio in tempo reale, permette simulazioni di set cinematografici e può essere utilizzato per eventi cinematografici immersivi. Le aule immersive promuovono l'apprendimento esperienziale, incoraggiando gli studenti a interagire direttamente con il materiale cinematografico, arricchendo la comprensione del cinema in modo pratico e coinvolgente.

APPROFONDISCI IL PRODOTTO, ENTRA NEL CATALOGO LIGRA DS,
TROVERAI LE SOLUZIONI AUDIO /VIDEO CHE FANNO PER TE.

[VAI AL SITO](#)

EPSON®



Azione / Voce di spesa: A.1, A.1.1, A.2 / Strumentazione tecnologica necessaria allo svolgimento del progetto, affitto e acquisto di altri beni e servizi per la realizzazione delle attività progettuali. Promozione e pubblicità dell'iniziativa riferite ai contenuti e agli obiettivi del progetto, monitoraggio e valutazione dei risultati.

Biblioteca digitale con pacchetto film in streaming

MLOL è il portale che permette a tutte le scuole di fornire un servizio di prestito digitale a studenti e insegnanti. Gli utenti possono accedere alla consultazione e prestito di oltre 3 milioni di oggetti digitali: ebook, quotidiani, audiolibri, film, musica, videogiochi, mappe, corsi e tanto altro.

Il pacchetto di noleggio film in streaming fornisce alle scuole una libreria di film d'autore sempre disponibili: i film possono rappresentare una forma di apprendimento attivo e coinvolgente, in grado di veicolare preziose informazioni.

Il catalogo comprende più di 200 titoli di qualità, con un'attenzione particolare al cinema d'autore: classici del cinema italiano e internazionale e film -anche molto recenti - premiati dalla critica e nei maggiori festival, che consentono di costruire percorsi significativi. I film si possono guardare su qualunque dispositivo dotato di un browser aggiornato (e, in qualunque caso, si può collegare il pc ad uno schermo più ampio o ad un videoproiettore). Non è necessario installare alcun software: basta scegliere il film, registrare il prestito e avviare la riproduzione.



APPROFONDISCI IL PRODOTTO, ENTRA NEL CATALOGO LIGRA DS, TROVERAI LE SOLUZIONI AUDIO /VIDEO CHE FANNO PER TE.

[VAI IL SITO](#)

mlol



Azione / Voce di spesa: A.1, A.1.1, A.2 / Affitto e acquisto di altri beni e servizi per la realizzazione delle attività progettuali

Suite Adobe Creative Cloud

Adobe Creative Cloud per le scuole è una suite completa di applicazioni e servizi concepiti per ispirare la creatività e agevolare la produzione di contenuti coinvolgenti. Rivolto agli studenti e agli educatori, offre strumenti avanzati come Photoshop, Illustrator e Premiere Pro per trasformare idee in realtà, promuovendo la collaborazione in tempo reale e un ambiente di apprendimento stimolante. Grazie all'accesso da qualsiasi dispositivo e alle risorse di formazione integrate, Creative Cloud supporta una produttività continua e lo sviluppo delle competenze digitali e creative necessarie. Le licenze flessibili si adattano alle esigenze delle istituzioni scolastiche, rendendo Adobe Creative Cloud non solo una suite di software, ma un ecosistema completo che prepara gli studenti per sfide creative e professionali.

Adobe Premiere Pro, incluso in Adobe Creative Cloud, è un potente strumento di montaggio video progettato per studenti ed educatori. Con un'interfaccia intuitiva, supporto multitraccia avanzato e effetti dinamici, Premiere Pro offre un'esperienza di montaggio immersiva. La collaborazione semplificata attraverso Creative Cloud facilita il lavoro di gruppo, mentre l'integrazione perfetta con altre applicazioni Creative Cloud espande le possibilità creative. In breve, Premiere Pro non solo semplifica il montaggio video ma ispira la narrazione visiva coinvolgente e professionale ed è un'applicazione fondamentale per la post produzione cinematografica. Acquistabile anche separatamente.

APPROFONDISCI IL PRODOTTO, ENTRA NEL CATALOGO LIGRA DS,
TROVERAI LE SOLUZIONI AUDIO /VIDEO CHE FANNO PER TE.

[VAI AL SITO](#)



Azione / Voce di spesa: A.1, A.2 / Affitto e acquisto di altri beni e servizi per la realizzazione delle attività progettuali, Strumentazione tecnologica necessaria allo svolgimento del progetto.

Piattaforma didattica Arte e Cinema

Il kit didattico dà accesso a un archivio di contenuti multimediali dedicati alla Storia dell'Arte e del Cinema e alle tecniche di produzione audiovisiva. È possibile acquistare dei pacchetti di licenze per accedere a una piattaforma dedicata, con all'interno: lezioni e video multimediali sulla Storia dell'Arte, dalla Preistoria ad oggi; videocorsi online sulla produzione audiovisiva.

Il kit didattico è stato progettato con l'obiettivo di favorire l'alfabetizzazione all'arte, alle tecniche e ai media di produzione audiovisiva. Il kit è costituito da contenuti disciplinari pensati per studenti e studentesse delle scuole secondarie di I e II grado e da videocorsi dal taglio laboratoriale che forniscono conoscenze pratiche sulle fasi di realizzazione di un prodotto cinematografico.



APPROFONDISCI IL PRODOTTO, ENTRA NEL CATALOGO LIGRA DS, TROVERAI LE SOLUZIONI AUDIO /VIDEO CHE FANNO PER TE.

[VAI AL SITO](#)

 **edulia**
Masterclass



**Piattaforma digitale
innovativa e interattiva**



**Contenuti originali
e coinvolgenti**



**Fruizione asincrona
e su tutti i device**



**Qualità riconosciuta
e certificata da Treccani**



Azione / Voce di spesa: A.1, A.2 / Affitto e acquisto di altri beni e servizi per la realizzazione delle attività progettuali

WebsiteX, software per creare siti web, materiali didattici e molto altro

WebSite X5 è il software per desktop ideale per creare siti web, materiali didattici, blog e negozi e-commerce.

Configurato come una condotta guidata, WebSite X5 non richiede nessuna conoscenza di programmazione e consente di lavorare in modo completamente visuale attraverso un'interfaccia intuitiva e ricca di numerose anteprime, aggiornate in tempo reale.

In questo modo, WebSite X5 guida fino alla pubblicazione del sito offrendo semplicità d'uso, flessibilità e ampi spazi di personalizzazione.

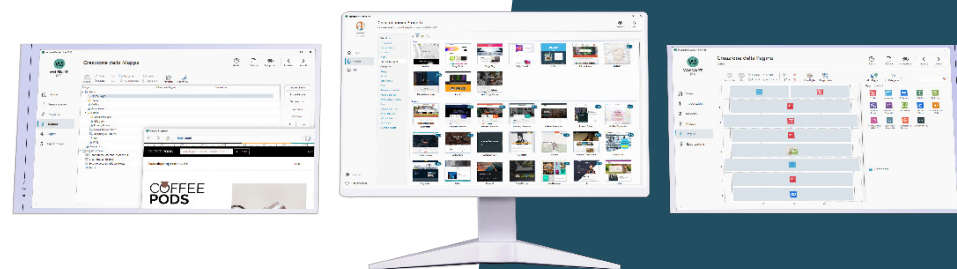
Grazie a WebSite X5 ci si deve occupare solo della parte divertente della creazione del tuo materiale didattico o sito web: tu importi i contenuti e scegli come preferisci presentarli, il programma si preoccupa di generare in automatico il codice delle pagine e lo fa nel modo migliore, garantendo piena compatibilità con tutti i Browser e i dispositivi mobili, oltre che una corretta indicizzazione da parte dei Motori di Ricerca.

La semplicità d'uso e la completezza delle funzioni, rendono WebSite X5 uno strumento adatto ad essere utilizzato sia dai docenti, per la realizzazione di materiali didattici, che direttamente dagli studenti, per la realizzazione di elaborati o progetti.

Un software per creare siti web e blog può essere prezioso per un bando cinematografico scolastico offrendo una piattaforma centrale per comunicare criteri e regolamenti, promuovere l'evento, gestire le iscrizioni, esporre i progetti degli studenti, facilitare l'interazione e il feedback, condividere contenuti multimediali, aggiornare in tempo reale, integrare con i social media e archiviare storicamente le edizioni passate. In breve, ottimizza la gestione e la visibilità del bando, coinvolgendo attivamente partecipanti e interessati.

APPROFONDISCI IL PRODOTTO, ENTRA NEL CATALOGO LIGRA DS,
TROVERAI LE SOLUZIONI AUDIO /VIDEO CHE FANNO PER TE.

[VAI AL SITO](#)



Azione / Voce di spesa: A.1, A.2 / Affitto e acquisto di altri beni e servizi per la realizzazione delle attività progettuali / Promozione e pubblicità dell'iniziativa riferite ai contenuti e agli obiettivi del progetto, Monitoraggio e valutazione dei risultati

Greenscreenbox, lo strumento per creare video, film e raccontare la tua storia

Greenscreenbox è un prodotto versatile che può essere utilizzato in ambito didattico e per divertimento. È uno strumento che consente di creare i propri video in greenscreen con grande facilità. È sufficiente aprire l'app Greenscreen sul tablet o sul telefono, scegliere uno sfondo, accendere la fotocamera e iniziare a registrare video.

Con l'aiuto del Toolblox (una serie di blocchi e strisce verdi), è possibile spostare o nascondere gli oggetti all'interno del Greenscreenbox, senza che le mani siano visibili. Così si possono creare contenuti didattici e sviluppare abilità digitali, creatività, abilità di pre e post produzione video e storytelling.

Inoltre, vengono forniti materiali didattici come sfondi, stampabili e lezioni che rappresentano il necessario per realizzare un progetto passo dopo passo.

Greenscreenbox è uno strumento utile per coinvolgere gli studenti della scuola dell'infanzia e primaria in progetti cinematografici: facilita la creatività visiva, semplifica la registrazione video attraverso l'uso intuitivo dei tablet, sviluppa abilità digitali, coinvolge attivamente gli studenti nella creazione di storie visive, promuove una partecipazione più attiva al bando e consente una facile condivisione dei risultati con la comunità scolastica. Rende accessibile e coinvolgente l'esperienza cinematografica per gli studenti più giovani.

APPROFONDISCI IL PRODOTTO, ENTRA NEL CATALOGO LIGRA DS,
TROVERAI LE SOLUZIONI AUDIO /VIDEO CHE FANNO PER TE.

[VAI AL SITO](#)



Azione / Voce di spesa: A1.1 / Affitto e acquisto di altri beni e servizi per la realizzazione delle attività progettuali, Strumentazione tecnologica necessaria allo svolgimento del progetto

Software eDigital box Didattica delle Emozioni

Un percorso composto da cinque software che si propongono efficaci strumenti per la valutazione e il potenziamento dell'Intelligenza Emotiva a partire dalla scuola dell'infanzia fino alla scuola secondaria di primo grado.

Un software per il potenziamento dell'intelligenza emotiva nella scuola dell'infanzia e primaria, nell'ambito di un bando cinematografico, è utile per sviluppare la consapevolezza emotiva degli studenti, migliorare le competenze sociali, favorire l'espressione creativa delle emozioni attraverso il cinema, promuovere l'empatia e la comprensione di prospettive diverse, facilitare la risoluzione costruttiva dei conflitti, potenziare l'autocontrollo emotivo, contribuire a una presentazione cinematografica più efficace e facilitare la ricezione e la fornitura di feedback costruttivo. In sintesi, il software favorisce lo sviluppo di competenze emotive e sociali fondamentali per la produzione cinematografica e la collaborazione nel contesto di un bando scolastico.

APPROFONDISCI IL PRODOTTO, ENTRA NEL CATALOGO LIGRA DS,
TROVERAI LE SOLUZIONI AUDIO /VIDEO CHE FANNO PER TE.

[VAI AL SITO](#)



Azione / Voce di spesa: A1.1 / Affitto e acquisto di altri beni e servizi per la realizzazione delle attività progettuali

Ligra DS

Sede Legale | Amministrativa | Operativa
Via Artigiani, 29/31 - 29020 - Vigolzone (PC) - Italia

Sede Operativa
Via dei Mille, 3 - 29121 - Piacenza (PC) - Italia

Contatti
Tel. +39 0523 872014 | Email: education@ligra.it | www.ligra.it

V1_CBI_EDU_2025

Ligra DS