



I.M.A.G.E INTERACTIVE MOVIE AND GAME EXPERIENCES

Il progetto **I.m.a.g.e: Interactive movie and game experiences**, iniziativa realizzata nell'ambito del *Piano Nazionale Cinema per la scuola promosso da MIC e MIM Bando: D.D. 863 11/03/2022 "Il cinema e l'audiovisivo a scuola - Progetti di rilevanza Territoriale"* sperimenta con gli studenti delle scuole partner le metodologie didattiche innovative che la **PRISM**, ha sviluppato nel corso degli anni, all'interno di iniziative regionali finanziate dal POR FSE 2014-2020 Regione del Veneto e nel Programma Erasmus+, nella produzione e post-produzione di prodotti audiovisivi/filmici, nel gaming/gamification e nella creazione di soluzioni interattive di VR/AR.

In particolare il progetto:

- promuove processi sistemici di alfabetizzazione video-ludica e cinematografica nell'ambito di una rete eterogenea di 4 scuole partner, afferenti alle province di Padova, Vicenza e Verona;
- favorisce l'apprendimento e l'utilizzo del linguaggio cinematografico/videoludico quale codice espressivo innovativo, creativo ed educativo per comunicare, rappresentare e diffondere valori, storie, culture, eccellenze, identità e risorse del territorio;
- sostiene l'adozione sistemica dei principi del Game Design e della Gamification per creare esperienze interattive e ludiche che attivino processi di learning by doing e favoriscano l'accesso alla conoscenza del patrimonio culturale in modo innovativo e coinvolgente.



"Iniziativa realizzata nell'ambito del Piano Nazionale Cinema e Immagini per la Scuola promosso da MiC e MiM"

IL SOGGETTO PROPONENTE

PRISM Consulting S.r.l.

Società costituita da un gruppo consolidato di professionisti esperti nella formazione e consulenza, vanta una vasta e consolidata esperienza nella produzione cinematografica e audiovisiva, nell'innovazione dei metodi e contenuti di insegnamento e apprendimento, nonché nella prototipizzazione di tecnologie e soluzioni innovative nel terreno sperimentale dell'edutech. In qualità di soggetto proponente del progetto **I.m.a.g.e: Interactive movie and game experiences** è in grado di proiettare le scuole e i territori di riferimento in un circuito di confronto, scambio e condivisione attraverso la multicanalità, l'immersività, l'interattività, adottando e applicando le competenze legate al settore cinematografico/videoludico, sviluppando skill grafico-espressive, digitali, creative e culturali, cruciali per la lettura critica della società odierna e per la crescita della sensibilità dei giovani in ambito culturale.

PRISM vanta collaborazioni e sperimentazioni in ambito formativo locale (ISRE; IUSVE; Fondazione Università Ca' Foscari; Università di Padova, Fondazione Teatro Civico di Schio; Comune di Padova e Comuni dell'Opitergino-Mottense; Distretto Turistico Venezia Orientale) e interregionale (Fondazione Ravello, UNISA, UNINA, DATABENC, ecc.) vista la presenza della società anche in Regione Campania e interregionale (Fondazione Ravello, UNISA, UNINA, DATABENC, ecc.)



"Iniziativa realizzata nell'ambito del Piano Nazionale Cinema e Immagini per la Scuola promosso da MiC e MiM"

Associazione Culturale Fantalica

L'Associazione Culturale Fantalica APS è nata a Padova nell'ottobre del 2002 per volontà dell'attuale presidente Enrico Unterholzner.

Nel corso di questi ultimi anni si è impegnata nella promozione dell'aggregazione sociale attraverso l'arte e la cultura raccogliendo e valorizzando la crescita della sensibilità della cittadinanza in ambito culturale. Con una presenza capillare nei territori di Padova, Este e Selvazzano Dentro, l'associazione culturale si occupa della promozione e realizzazione di progetti di innovazione sociale attraverso l'educazione culturale e artistica a beneficio dei giovani e delle scuole coinvolgendo in particolare soggetti svantaggiati.

Nell'ambito del progetto **I.m.a.g.e: Interactive movie and game experiences** appare strategica l'azione condotta dal partner Fantalica nell'ottica di favorire, da un lato, l'adozione stabile del progetto nella sua offerta di laboratori, eventi e seminari articolata su target adulti, ragazzi e bambini nei diversi contesti territoriali veneti in cui è presente e, dall'altro, l'aggregazione di ulteriori attori educativi, artistici e culturali per dare sostenibilità e ampiezza ai risultati dell'iniziativa progettuale e alla rete proponente.



"Iniziativa realizzata nell'ambito del Piano Nazionale Cinema e Immagini per la Scuola promosso da MiC e MiM"

Liceo Artistico "Pietro Selvatico"

Con sede a Padova, prende il nome da Pietro Selvatico Estense, architetto, critico d'arte e storico dell'arte italiano. L'istituto presenta quattro indirizzi: Architettura, Arti figurative, Design e Scenografia. La scuola mantiene ancora le eccellenze della sua tradizione ed è all'avanguardia, utilizzando nell'area artistica la multimedialità e le nuove tecnologie, con le nuove attrezzature a disposizione. Il territorio in cui è collocata la scuola si contraddistingue per monumenti e realtà museali di grande rilievo, oltre a cinema, teatri e associazioni culturali, offrendo agli studenti beneficiari del progetto **I.m.a.g.e: Interactive movie and game experiences** numerose e interessanti occasioni di formazione e accrescimento delle competenze nel settore artistico e creativo.

Istituto Istruzione Superiore "Giovanni Valle"

Con sede a Padova, l'istituto "Giovanni Valle" prende il nome dal cartografo, autore della più bella e famosa pianta della città, edita nel 1784, comunemente nota come la "Pianta del Valle". Si sviluppa nel tempo l'identità plurima dell'Istituto che raggruppa indirizzi diversi, ma tutti afferenti alla sfera della comunicazione artistica e turistica.

Impegnato nel rinnovamento della didattica grazie ai nuovi sistemi di comunicazione e ad un forte incremento degli spazi laboratoriali, negli ultimi anni è divenuta una scuola all'avanguardia, nella metodologia didattica e nell'innovazione tecnologica multimediale con indirizzi dedicati all'Audiovisivo e alla Grafica.



"Iniziativa realizzata nell'ambito del Piano Nazionale Cinema e Immagini per la Scuola promosso da MiC e MiM"

Istituto Comprensivo Statale "Graziella Murari"

Ha sede a Valeggio sul Mincio (Vr) l'Istituto dedicato a Graziella Murari, stimata docente di lettere e presenza significativa e importante per la comunità nell'ambito scolastico, ma anche culturale in quanto presidente del comitato della biblioteca di Valeggio e parte del Circolo Culturale e del Cineforum di cui ha diretto e organizzato una serie di cicli. Vari sono i progetti ai quali l'istituto comprensivo ha preso parte con i propri studenti; molti destinati alla cultura e nello specifico all'ambito musicale e teatrale. Valeggio sul Mincio, eletto uno dei Borghi più belli d'Italia coinvolge, da sempre i più piccoli con laboratori creativi e rappresentazioni teatrali che coniugano la tradizione storica, l'arte culinaria e il territorio.

Istituto Comprensivo Statale "Don Agostino Battistella"

Le scuole che fanno parte dell'Istituto Comprensivo sono collocate in un quartiere del Comune di Schio (VI) e recentemente si sono aggregate anche le scuole del Comune di San Vito di Leguzzano (VI).

L'istituto è per i giovani della comunità scledense un importante luogo di crescita e di incontro, non solo per sviluppare le proprie capacità a livello didattico, ma anche le proprie propensioni artistiche. Varie sono infatti, le manifestazioni alle quali, negli anni, l'istituto ha preso parte, promosse dalle associazioni culturali del territorio. Il territorio gioca, infatti, un ruolo fondamentale nel processo scolastico degli studenti che, attraverso i festival musicali e teatrali nelle cornici storiche del Giardino Jacquard e gli spazi riqualificati di Schio, possono avvicinarsi ai luoghi della memoria, raccontati in chiave moderna.



"Iniziativa realizzata nell'ambito del Piano Nazionale Cinema e Immagini per la Scuola promosso da MiC e MiM"

GLI INTERVENTI FORMATIVI

Titolo azione formativa	Ore azione	N edizioni	Totale ore
Educazione all'immagine: i nuovi trend dell'audiovisivo	9	4	36
Valorizzare il territorio con edugame e corti	9	6	54
Interattività, virtualità e realtà aumentata: la transmedialità applicata all'edugame	9	6	54
Laboratorio di Storytelling	12	4	48
Laboratorio di Game-design	12	6	72
Visite sul territorio per la ricerca e la raccolta di materiale audiovisivo e fotografico	10	4	40
Laboratorio di montaggio del materiale raccolto e girato durante le uscite	12	4	48
Laboratorio di game production	12	6	72
Laboratorio di produzione cinematografica: i corti			
Laboratorio di produzione del Cultural Edugame			

Educazione all'immagine: i nuovi trend dell'audiovisivo

Un percorso formativo che parte dalla storia del cinema e dell'audiovisivo per arrivare a trattare le principali teorie dell'immagine, verticalizzate al mondo dei cortometraggi. Inquadrature, campi e piani, regole dei terzi, illuminazione, colorazione dell'immagine, le ombre e numerosi altri argomenti tecnici per preparare gli studenti all'analisi delle opere audiovisive proiettate durante il corso adottando un approccio critico. Centrale appare il tema dell'"Edutainment" e dei nuovi trend dell'audiovisivo con un particolare focus sul mondo dei cortometraggi legati al tema della valorizzazione del territorio.

Valorizzare il territorio con edugame e corti

Questo percorso formativo è finalizzato alla comprensione della metodologia dell'"Edutainment" che consente di utilizzare opere di intrattenimento nella divulgazione e nella formazione creando percorsi formativi coinvolgenti. Il percorso formativo prende il via da una panoramica sulle diverse forme di intrattenimento, con particolare attenzione al mondo dei giochi (videogiochi, giochi da tavolo, esperienze ludiche ecc.) per arrivare ad analizzare il tema della narrazione applicata al gaming e al mondo audiovisivo ed evidenziando come, in una logica crossmediale e transmediale, i due mondi abbiano subito un interessante processo di fusione. Il percorso si conclude con la proiezione di video di gameplay e sessioni ludiche al fine di sviluppare un approccio critico e di ideare opere di "Edutainment".



"Iniziativa realizzata nell'ambito del Piano Nazionale Cinema e Immagini per la Scuola promosso da MiC e MiM"

Interattività, virtualità e realtà aumentata: la transmedialità applicata all'edugame

La velocità esponenziale con cui si evolvono le tecnologie, la diffusione dei social network, la nascita di nuovi meta-versi virtuali ed il cambiamento delle abitudini delle nuove generazioni ci ha portati verso quella che può essere definita “società dell’interazione”, dove i fruitori non sono più da intendersi passivi, ma attivi e in grado di interagire esprimendo feedback, creando contenuti fino a diventare parte integrante dell’esperienza digitale vissuta. In questa ottica la user experience, l’interattività e la conoscenza delle nuove tecnologie sono diventati elementi fondamentali per i developer e i designer di produzioni interattive. Durante il corso verranno mostrate tutte le principali soluzioni tecnologiche, sia hardware che software, appartenenti al mondo della Realtà Aumentata, Realtà Virtuale e Realtà Mista, con un particolare focus sul mondo del gaming.

Laboratorio di Storytelling

Attività laboratoriale per far acquisire agli studenti le principali tecniche di storytelling e sceneggiatura funzionali alla scrittura di un cortometraggio, con un particolare focus sulle opere di promozione e valorizzazione del territorio. Arco di trasformazione del personaggio, struttura in tre atti e archetipi saranno solo alcune degli argomenti trattati per consentire ai partecipanti di sviluppare sinossi, trattamenti e sceneggiature utilizzando i principali software di scrittura audiovisiva.



“Iniziativa realizzata nell’ambito del Piano Nazionale Cinema e Immagini per la Scuola promosso da MiC e MiM”

Laboratorio di game design

Il percorso formativo indaga le principali aree tematiche legate all'ideazione di un video-game: generi, psicologia del gioco, curva di difficoltà, strumenti e principi di storytelling; tutti elementi utilizzati per la stesura concreta e pratica dei documenti cardine dei game designer ovvero: pitch, presentazione grafica funzionale alla presentazione del gioco ai publisher o ai membri del team, abstract e GDD - Game Design Document.

Il laboratorio offre l'occasione di visionare anche altri strumenti funzionali all'organizzazione del lavoro di realizzazione facendo una disamina in relazione ai principali motori di sviluppo e ai principali tool di grafica 3d, animazione 2d, UI (User Interface).

Visite sul territorio per la ricerca e la raccolta di materiale audiovisivo e fotografico

Lezioni outdoor per visitare i luoghi nei quali ambientare i cortometraggi e per illustrare ai partecipanti le diverse figure professionali coinvolte nella fase di ripresa di una produzione audiovisiva. Occasione importante per imparare ad effettuare delle semplici riprese per mettersi in gioco nella produzione di un cortometraggio, imparandone le tecniche, attraverso un processo di learning-by-doing.



"Iniziativa realizzata nell'ambito del Piano Nazionale Cinema e Immagini per la Scuola promosso da MiC e MiM"

Laboratorio di montaggio del materiale raccolto e girato durante le uscite

Il percorso prende il via dalla disamina delle principali forme di montaggio, quali ad esempio quello lineare e quello alternato, e delle tecniche di montaggio, tra cui ellissi, micro-ellissi, transizioni, raccordi, stacchi e tanto altro per procedere con l'utilizzo di un software di montaggio. Si analizzeranno le diverse fasi, partendo dal settaggio del progetto e dall'import del girato, passando per l'editing video fino ad arrivare alla post produzione tra color correction e compositing del video fino all'export finale.

Laboratorio di game production

Il corso si basa sulla produzione di elementi e contenuti funzionali allo sviluppo del "Cultural Game" previsto dal progetto. Le attività di laboratorio prevedono la produzione di:

- Script o blocchi di codice
- Concept e Storyboard
- Animazioni
- UI (User Interface)
- Suoni
- Character e Animazioni
- Testi e dialoghi

I.M.A.G.E INTERACTIVE MOVIE AND GAME EXPERIENCES



SEDE LEGALE E OPERATIVA

Certificata Sistema Gestione Qualità
Località Collina Liguorini snc - 83100 Avellino
C.F. e P.IVA 02459460644 Tel +39 0825.180.06.54
Fax +39 0825.180.08.06
www.prismsrl.it
email: prism@prismsrl.it

SEDE OPERATIVA

Certificata Sistema Gestione Qualità
Via N. Tommaseo 74/B - 35131 Padova



“Iniziativa realizzata nell’ambito del Piano Nazionale Cinema e Immagini per la Scuola promosso da MiC e MiM”

cinemaperlascuola.istruzione.it