

**PROPOSTE PROGETTUALI INERENTI LE MISURE DI CUI AL PARAGRAFO 6 DEL
D.P.C.M. 17 OTTOBRE 2024 - "PIANO TRIENNALE DELLE ARTI"****E AI SENSI DEL D.D. PROT. AOODPIT N. 2877 DEL 03.10.2025****Avviso pubblico D.D. prot. AOODPIT n. 2877 del 03.10.2025****per la presentazione dei progetti finanziati con il Piano delle Arti - DPCM 17 ottobre 2024 All. A paragrafo 6, punti 4.1 e 5.1 -
Misura d) per l'attuazione delle misure c), e), f), g), i). Trasmissione D.D.G. USR per la Puglia****Finanziamento massimo ammissibile per progetto:****20.000 euro per le reti e i poli a orientamento artistico e performativo****5.000 euro per le scuole che si candidano singolarmente****Progetto: GAMING E PATRIMONIO CULTURALE****Progettare esperienze interattive con MINECRAFT EDUCATION per la valorizzazione dei beni
archeologici, architettonici, paesaggistici e immateriali di Bisceglie****ALLEGATO 2****ACCORDO DI COLLABORAZIONE****con i soggetti del sistema coordinato per la promozione dei temi della creatività**

Con la presente scrittura privata i seguenti soggetti:

Il Liceo Scientifico, Linguistico, Scienze Applicate e Coreutico "L. da VINCI", con sede in Bisceglie (BT) via Cala dell'Arciprete n.1, codice fiscale **92047870727**, rappresentato dal Dirigente Scolastico Prof.ssa **Maura IANNELLI**, nata a Castelpoto (BN) il 01/11/1962, codice fiscale: **NNLMRA62S41C250Z**, di seguito indicato come *scuola*La Soprintendenza Archeologia, Belle Arti e Paesaggio (SABAP) per le province di Barletta-Andria-Trani e Foggia, Via Alberto Valentini Alvarez n.8, Foggia, C.F. 94102260711 - Codice univoco: TP4GZC, E-mail: sabap-fg@cultura.gov.it, PEC: sabap-fg@pec.cultura.gov.it, rappresentato dal Soprintendente Arch. **ANITA GUARNIERI**, nata a Bari il 30/01/1972, email: anita.guarnieri@cultura.gov.it, codice fiscale: **GRNNTA72A70A662D**, *partner*Il Comune di Bisceglie, con sede in Palazzo di Città, Via Trento, 8 a Bisceglie (BT), Telefono ufficio 0803950258, Fax 0803950205, e-mail: angarano.sindaco@comune.bisceglie.bt.it, PEC: sindaco@cert.comune.bisceglie.bt.it, rappresentato dal Sindaco **ANGELANTONIO ANGARANO**, nato a BISCEGLIE (BT) il 05/05/1973, codice fiscale: **NGRNLN73E05A883K**, *partner*La PREMIERE Film S.r.l., con sede a BARI (Italia), Via Nazionale Terza Traversa n°3, 70128, Palese (BA), Telefono: (+39)3333134229 (+39) 0802460358, Partita IVA: 07472410724, Produzione: premierefilminfo@gmail.com, Distribuzione: autorinomariapia1@gmail.com, rappresentata da **MARIAPIA AUTORINO**, nato a BARI (BA) il 29/08/1964, codice fiscale: **TRNMRP64M69A662U**, in qualità di Amministratore unico, *partner***VISTO**

l'Avviso pubblico D.D. prot. AOODPIT n. 2877 del 03.10.2025, Misura d) e Misura e), per la presentazione dei progetti finanziati con il Piano delle Arti - DPCM 17 ottobre 2024 All. A paragrafo 6, punti 4.1 e 5.1 - Misura d) per l'attuazione delle misure c), e), f), g), i). Trasmissione D.D.G. USR per la Puglia, Finanziamento massimo ammissibile per progetto: 20.000 euro per le reti e i poli a orientamento artistico e performativo / 5.000 euro per le scuole che si candidano singolarmente, promosso dal MIM e dal MIC, 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, nella più

ampia libertà metodologica ed espressiva ed in particolare la **MISURA e): promozione della partecipazione delle bambine e dei bambini, delle alunne e degli alunni e delle studentesse e degli studenti a percorsi di conoscenza del patrimonio culturale e ambientale dell'Italia e delle opere di ingegno di qualità del Made in Italy** che promuove le seguenti Azioni specifiche:

1. **progettazione di percorsi finalizzati a favorire la conoscenza e la comprensione degli aspetti più significativi del paesaggio, anche sonoro, con particolare riferimento alla valorizzazione ed alla tutela del territorio e della biodiversità, in un'ottica di sviluppo sostenibile;**
2. **costruzione di percorsi di conoscenza e di valorizzazione del patrimonio culturale locale, delle arti e delle tradizioni popolari nonché di tecniche di produzione artigianale e/o enogastronomica;**
3. attivazione di iniziative volte a diffondere la conoscenza e la valorizzazione delle eccellenze italiane nel Paese e nel mondo.

RILEVATO CHE

- a. Per la realizzazione di progetti di cui all'Avviso Pubblico summenzionato, si promuove la collaborazione tra le istituzioni scolastiche in rete e con i soggetti del sistema coordinato per la promozione dei temi della creatività (soggetti pubblici e privati, ivi compresi quelli afferenti al Terzo Settore, accreditati dal Ministero dell'istruzione e del merito e dal Ministero della cultura <https://www.scic.istruzione.it/arte-musica/entiAccreditati>; università; gli istituti del Ministero della cultura);
- b. In tema di promozione, sensibilizzazione ed educazione all'immagine di studenti e studentesse, il videogioco si è ormai affermato come un vero e proprio linguaggio culturale, capace di raccontare storie, esplorare temi complessi e creare esperienze immersive, ed è oggi uno strumento espressivo e comunicativo di grande potenza
- c. Il progetto **"GAMING E PATRIMONIO CULTURALE. Progettare esperienze interattive con MINECRAFT EDUCATION per la valorizzazione dei beni archeologici, architettonici, paesaggistici e immateriali di Bisceglie"** in linea con le indicazioni del l'avviso prevede attività laboratoriali/seminariali rivolte:
 - alla scoperta degli strumenti teorici, operativi e progettuali per integrare le logiche del videogioco nei processi di valorizzazione del patrimonio culturale;
 - al dialogo concreto tra mondo della cultura e industria videoludica al fine di sfruttare in chiave educativa le potenzialità del videogioco come strumento culturale, approfondendo i principi di game design, storytelling interattivo e gestione produttiva dei giochi applicati;
 - alla sperimentazione di nuove forme di narrazione e coinvolgimento del pubblico per la valorizzazione del patrimonio artistico, storico e paesaggistico locale (città di Bisceglie e Trani), nella più ampia libertà metodologica ed espressiva, anche utilizzando le tecniche e le strategie del linguaggio cinematografico e audiovisivo;
 - all'approfondimento teorico relativo alle fasi necessarie alla realizzazione di un prodotto audiovisivo (in particolare alle fasi di stesura della sceneggiatura, realizzazione di riprese video, cura dell'illuminamento e della fotografia, studio del suono e dell'editing audiovisivo e apprendimento dei rudimenti di post -produzione, ecc.);
 - allo sviluppo negli studenti di conoscenza critica del linguaggio cinematografico e audiovisivo ed alla comprensione critica delle abilità/capacità presenti nelle professioni e nei singoli mestieri necessari a chi opera nel settore dell'audiovisivo;
 - allo sviluppo individuale e/o collettivo delle conoscenze e delle competenze necessarie di realizzazione di un'opera audiovisiva (cortometraggio, mediometraggio, lungometraggio, serie tv, web serie e videogioco) c, sotto la guida di uno o più esperti e utilizzando attività pratiche e laboratoriali;

PREMESSO CHE

La scuola presenta al Ministero dell'Istruzione e del Merito, nell'ambito del summenzionato Avviso pubblico - anno 2025, il seguente progetto dal titolo **"GAMING E PATRIMONIO CULTURALE. Progettare esperienze interattive con MINECRAFT EDUCATION per la valorizzazione dei beni archeologici, architettonici, paesaggistici e immateriali di Bisceglie"** (di seguito, "Progetto"), da realizzarsi in un periodo compreso tra gennaio 2026 e dicembre 2026, di cui i partner conoscono e accettano il contenuto.

Con la presente (di seguito "Accordo") le Parti intendono regolare i rapporti riferibili all'esecuzione del Progetto, convenendo e stipulando quanto segue:

Articolo 1

Le premesse costituiscono parte integrante dell'Accordo.

Le Parti dichiarano di conoscere e condividere il Progetto, i suoi contenuti, le sue finalità e le modalità operative per la sua

realizzazione.

Dichiarano altresì che gli obiettivi della proposta progettuale per sostenere, integrare e promuovere lo sviluppo dei territori, ed al tempo stesso favorire la diffusione capillare della cultura cinematografica nella società contemporanea, lo sviluppo di nuove modalità di conoscenza, documentazione e partecipazione alle trasformazioni dell'ambiente e del territorio, rientrano nelle finalità più generali della *mission* istituzionale di ciascun partner.

Articolo 2

In caso di ammissione al finanziamento, I partner dichiarano la disponibilità a prendere parte, alla realizzazione del Progetto supportando il soggetto capofila per le attività di consulenza e collaborazione relative a:

- 1. SOPRINTENDENZA ARCHEOLOGIA, BELLE ARTI E PAESAGGIO (SABAP) PER LE PROVINCE DI BARLETTA-ANDRIA-TRANI E FOGGIA (partecipazione a titolo GRATUITO)**
 - Coinvolgimento della comunità territoriale sul tema scelto per la ricerca ed individuazione di aree da utilizzare per le finalità dei diversi moduli e la presentazione dei risultati;
 - Affiancamento nell'attività di organizzazione di eventi anche coinvolgendo altri istituti del territorio;
 - Disseminazione in modalità online e offline dei risultati delle ricerche svolte dagli studenti
 - Affiancamento nella ricerca e nel contatto di soggetti istituzionali e della società civile che possano essere funzionali all'avanzamento delle ricerche svolte dagli studenti
- 2. COMUNE DI BISCEGLIE (partecipazione a titolo GRATUITO)**
 - Coinvolgimento della comunità territoriale sul tema scelto per la ricerca ed individuazione di aree da utilizzare per le finalità dei diversi moduli e la presentazione dei risultati;
 - Affiancamento nell'attività di organizzazione di eventi anche coinvolgendo altri istituti del territorio;
 - Disseminazione in modalità online e offline dei risultati delle ricerche svolte dagli studenti
 - Affiancamento nella ricerca e nel contatto di soggetti istituzionali e della società civile che possano essere funzionali all'avanzamento delle ricerche svolte dagli studenti
- 3. PREMIERE Film S.r.l. (partecipazione a titolo ONEROSO)**
 - Individuazione e coinvolgimento di esperti del settore in tutte le fasi di sviluppo del Progetto;
 - Attività laboratoriali incentrate sulle Fasi di pre-produzione di un prodotto audiovisivo: drammaturgia, sceneggiatura, storyboard, ecc.;
 - Attività laboratoriali incentrate sulla produzione degli effetti sonori e della colonna sonora di un prodotto audiovisivo;
 - Attività laboratoriali incentrate sulla conoscenza delle specificità dei mestieri dell'audiovisivo (regista, direttore della fotografia, direttore di produzione, scenografo, costumista, truccatore, troupe, ecc);
 - Attività laboratoriali incentrate sulle Fasi di produzione;
 - Attività laboratoriali incentrate sulle Fasi di post-produzione: montaggio video e audio, mix audio, correzione colore e finalizzazione del progetto filmico;
 - Affiancamento nella predisposizione delle attività connesse alla realizzazione di attività pratiche individuali e collettive da parte degli studenti di cui al progetto

Le Parti si impegnano alla realizzazione del Progetto così come indicato nella relazione descrittiva dell'iniziativa.

I referenti di Progetto per ciascun partner sono:

- 1. SOPRINTENDENZA ARCHEOLOGIA, BELLE ARTI E PAESAGGIO (SABAP) PER LE PROVINCE DI BARLETTA-ANDRIA-TRANI E FOGGIA (partecipazione a titolo GRATUITO)**
 - Arch. **ANITA GUARNIERI** tel. 0881 723341 email: anita.guarnieri@cultura.gov.it
- 2. COMUNE DI BISCEGLIE**
 - Ass. **LOREDANA BIANCO** tel. 3462139809 email: addolorata.bianco@comune.bisceglie.bt.it
 - Ass. **ROBERTA RIGANTE** tel. 3334618601 email: assessoreinclusionesociale@comune.bisceglie.bt.it



LICEO
SCIENTIFICO / SCIENZE APPLICATE
LINGUISTICO / COREUTICO
LEONARDO DA VINCI / BISCEGLIE



3. PREMIERE Film S.r.l.

- **Mariapia AUTORINO**, tel. 3911013187 email: autorinomariapia1@gmail.com

Articolo 3

L'Accordo è efficace dalla data di sua sottoscrizione e per l'intera durata del Progetto, sino al termine di tutte le attività realizzative ad esso collegate.

Articolo 4

Ogni modifica all'Accordo è valida solo se concordata per iscritto dalle Parti.

Bisceglie, 27 ottobre 2025

Firma dei rappresentanti legali delle parti che sottoscrivono l'accordo.

Il Dirigente Scolastico
Liceo Leonardo Da Vinci – Bisceglie (BTPS03000T)

Prof.ssa **MAURA IANNELLI**

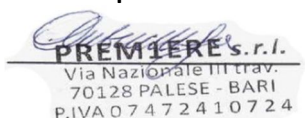
IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Prof.ssa **MAURA IANNELLI**



Amministratore unico
della PREMIERE Film S.r.l.

Mariapia AUTORINO



Il Soprintendente della
SOPRINTENDENZA ARCHEOLOGIA, BELLE ARTI E
PAESAGGIO (SABAP) PER LE PROVINCE DI BARLETTA-
ANDRIA-TRANI E FOGGIA
arch. **ANITA GUARNIERI**

Il SINDACO del
Comune di BISCEGLIE
dott. **ANGELANTONIO ANGARANO**

Alla **PROF.ssa MAURA IANNELLI**

DIRIGENTE SCOLASTICO

Liceo "LEONARDO DA VINCI"

Via Cala dell'Arciprete n. 1

76011 – BISCEGLIE (BT)

Tel/Fax 080.3923511/080.3923536

e-mail https03000t@istruzione.it

PEC https03000t@pec.istruzione.it

Oggetto: PIANO TRIENNALE DELLE ARTI - Avviso pubblico D.D. prot. AOODPIT n. 2877 del 03.10.2025, Misura d) e Misura e). Progetto "GAMING E PATRIMONIO CULTURALE. Progettare esperienze interattive con MINECRAFT EDUCATION per la valorizzazione dei beni archeologici, architettonici, paesaggistici e immateriali di Bisceglie e Trani". LETTERA DI SUPPORTO ED ADESIONE AL PROGETTO.

La sottoscritta Giuseppina Catino, Presidente del Club per l'UNESCO di Bisceglie, con sede in Largo A, de Curtis, 4

VISTO

il Progetto didattico: "GAMING E PATRIMONIO CULTURALE. Progettare esperienze interattive con MINECRAFT EDUCATION per la valorizzazione dei beni archeologici, architettonici, paesaggistici e immateriali di Bisceglie e Trani", elaborato dalla rete di scuole "GAMING E PATRIMONIO CULTURALE" della provincia BAT

RILEVA

che gli obiettivi della vostra proposta progettuale per sostenere, integrare e promuovere lo sviluppo dei territori, ed al tempo stesso favorire la diffusione capillare della cultura di salvaguardia dei patrimoni nella società contemporanea, lo sviluppo di nuove modalità partecipazione alle trasformazioni dell'ambiente e del territorio, rientrano nelle finalità più generali della *mission* istituzionale del Club per l'UNESCO di Bisceglie.

Pertanto, in caso di ammissione al finanziamento, dichiara la propria disponibilità a prendere parte, alla realizzazione del progetto, supportando la scuola per le attività di:

- Coinvolgimento dei propri iscritti alle attività previste in progetto
- Coinvolgimento della comunità territoriale sul tema scelto per la ricerca
- Disseminazione in modalità online e offline dei risultati delle ricerche svolte dagli studenti
- Affiancamento nella ricerca e nel contatto di soggetti istituzionali e della società civile che possano essere funzionali all'avanzamento delle ricerche svolte dagli studenti

Bisceglie, lì 23/10/2025

**Il Presidente del Club per l'UNESCO di Bisceglie
PhR Giuseppina Catino**

