

**EssereWow**

PRESENTA

**INSIEME - STAGIONE 2**

# IL CAMMINO INVERSO

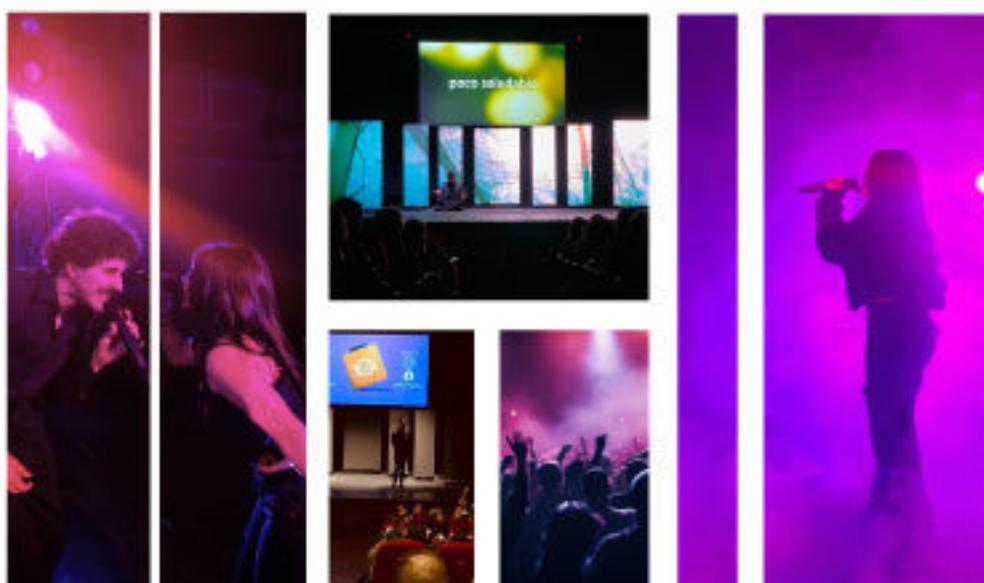
UN VIAGGIO DENTRO NOI STESSI



BEWOW **EDU**

Progetto multimediale didattico 2025 - 2026  
con evento aggregativo a teatro o a scuola

Regia di **Marco Carlucci**



# INSIEME



Grazie per  
aver  
compilato il  
questionario.

# IL PROGETTO SOCIO-DIDATTICO PER LA SCUOLA DEL FUTURO!

Siamo orgogliosi di presentare il progetto multimediale

## "INSIEME, Il cammino inverso"

Un'iniziativa socio-didattica ad alto impatto educativo e culturale ideata per accompagnare studenti e docenti in un percorso di crescita educativa ed emotiva, attraverso esperienze multimediali e attività che parlano direttamente ai giovani di oggi.

Il progetto, offre alle scuole l'opportunità di affrontare temi cruciali come il bullismo, i disturbi alimentari, il confronto generazionale, l'empatia, l'attualità sociale, l'influenza dell'intelligenza artificiale sui giovani e la consapevolezza digitale, con attività perfettamente in linea con gli obiettivi del PNRR Scuola 4.0, rappresentando un'opportunità concreta di innovazione didattica.

L'adesione annuale prevede:

- 1) **L'accesso ad una esclusiva piattaforma web app**  
con materiali interattivi di approfondimento.
- 2) **La partecipazione attiva ad iniziative mediatiche**  
come contest social, podcast, rubriche in radio e docufilm
- 3) **La partecipazione ad un emozionante evento aggregativo a teatro o direttamente all'interno della scuola!**

Un progetto socio-didattico innovativo che unisce le attività extracurricolari dei docenti di diverse materie in una coinvolgente esperienza collettiva, per apprendere ed emozionarsi insieme!

### **E non finisce qui!**

Il progetto presente sul MEPA è idoneo al Piano Triennale dell'Offerta Formativa (P.T.O.F.) e su richiesta può essere rimodulato in un percorso PCTO da 30h per studenti o integrato a corsi di formazione riconosciuti dal MIM ( Ex Miur) per i docenti.

Al termine del percorso Bewow Edu rilascerà a docenti e studenti un attestato di partecipazione

Siamo a Vostra disposizione per qualsiasi informazione preliminare ai seguenti contatti:

 **06 45257035**

 **progetti@bewowedu.it**

 **progettoinsieme.info**



## UN PROGETTO UNICO PER TUTTI

L'iniziativa è rivolta a scuole, enti, amministrazioni comunali e associazioni che desiderano approfondire tematiche giovanili a forte impatto sociale attraverso un progetto esclusivo nel panorama nazionale.

Grazie a una metodologia innovativa, l'appuntamento non coinvolge soltanto docenti e studenti, ma abbraccia l'intera comunità — genitori, cittadini e rappresentanti istituzionali — chiamata a vivere un'esperienza unica condivisa capace di insegnare e commuovere,

**per apprendere ed emozionarsi insieme!**

## TECNOLOGIA ED EMOZIONI

Siamo gli unici in Italia a proporre progetti socio-didattici con l'utilizzo di tecnologie digitali, schermi a led e scenografie virtuali all'interno delle scuole, garantendo un alto grado di partecipazione attiva ed un feedback positivo da parte di docenti e studenti. Un approccio semplificato alle tecnologie digitali per favorire l'insegnamento, la cultura e la socialità.

La proposta didattica adatta per qualsiasi ambito didattico e sociale consente di coinvolgere:

- referenti scolastici per il bullismo;
- referenti scolastici per i progetti didattici e digitalizzazione;
- docenti di ogni materia;
- docenti di sostegno;
- genitori e familiari.

# MODULI DEL PROGETTO

Il progetto multimediale didattico **INSIEME**, già attivo per il mondo scolastico, si propone oggi come **strumento di impatto socio-educativo** per Comuni ed Enti Locali, con l'obiettivo di sensibilizzare la cittadinanza su tematiche sociali cruciali (inclusione, legalità, uso consapevole del digitale, benessere giovanile, educazione civica).

## Finalità per la scuola:

- Rafforzare il ruolo sociale e culturale della Scuola come promotore di iniziative educative e civiche rivolte ai giovani;
- Attivare sinergie con il Comune ed enti locali per iniziative condivise e co-finanziabili;
- Sostenere il benessere delle nuove generazioni, la partecipazione attiva e la consapevolezza civica;
- Offrire occasioni di aggregazione e coinvolgimento con strumenti moderni e linguaggi digitali;

“INSIEME” si articola in 3 moduli operativi, adattabili secondo il contesto locale:

1. **Percorso digitale formativo su piattaforma web-app** – Materiali educativi digitali, schede, video, contenuti interattivi, rubriche podcast e sondaggi e con la possibilità di coinvolgere le scuole del territorio (elementari, medie e superiori).
2. **Evento multimediale in presenza** – Un'esperienza immersiva e spettacolare con attori-tutor, scenografie virtuali, contributi video, talk, musica e interazioni dal vivo. Il Comune può ospitare l'evento in teatri, auditorium o spazi pubblici.
3. **Attività cross-mediali** – Coinvolgimento attivo di studenti e docenti attraverso contest social, talk didattici, rubriche in radio e podcast.



# EVENTO AGGREGATIVO

Lo specifico approfondimento didattico svolto in piattaforma è propedeutico ad un emozionante evento aggregativo in presenza che proponiamo a teatro o direttamente presso l'auditorium della scuola

L'opera multimediale rappresentata durante l'evento ha un approccio narrativo contemporaneo e adattato alle tendenze giovanili, supportata dall'utilizzo di moderne tecnologie di videoproiezione.

Lo spettacolo, della durata di 80 minuti circa, scorre attraverso la recitazione in presenza e la riproduzione di scenografie digitali create da particolari schermi a led. Sul palco multimediale, i nostri talentuosi attori-tutor sono impegnati anche ad instaurare un legame attivo con gli studenti presenti con l'obiettivo di trasmettere loro la giusta consapevolezza alla tematica.

A supporto delle performance attoriali ci saranno esclusivi contenuti multimediali, intermezzi musicali, coinvolgenti flash mob e talk show didattici, il tutto per regalare al pubblico presente un'esperienza unica ed emozionante.

Al termine dello show sarà possibile leggere e premiare i messaggi più significativi inviati dagli studenti su un'apposita piattaforma social e poi salutarsi cantando tutti insieme la canzone simbolo del progetto.

Sarà un momento di confronto collettivo tra ragazzi, docenti, genitori e protagonisti dell'opera.



# PERCHÉ “ANCORA INSIEME”

“INSIEME, Il cammino inverso” è un progetto pensato per parlare ai giovani di ciò che stanno vivendo ora e di ciò che li attende nel futuro. Un evento multimediale che unisce narrazione, testimonianze autentiche, momenti di ironia e di grande emozione, con l’obiettivo di accompagnare i ragazzi in un viaggio che parte dal presente per aprirsi al domani.

Il progetto compie un passo avanti: le radici restano, ma i rami crescono verso nuovi orizzonti, con lo sguardo rivolto al presente e al futuro.

I protagonisti non raccontano più soltanto il loro passato, ma portano in scena ciò che vivono oggi: le sfide di un mondo che cambia, le fragilità personali, il dialogo con le generazioni vicine.

Attraverso un linguaggio innovativo, capace di alternare leggerezza e profondità, l’opera multimediale stimola una riflessione collettiva che unisce studenti, docenti e famiglie.

È un’esperienza educativa ed emozionale, pensata non solo per i giovani, ma per chiunque voglia comprendere meglio come affrontare il mondo di oggi e costruire, insieme, quello di domani.

# PERCHÉ UN “CAMMINO INVERSO”

Il Cammino Inverso si fonda su un concetto che attraversa profondamente la nostra cultura: il cammino come ricerca di senso e trasformazione personale.

Fin dal Medioevo, l’Italia è stata terra di pellegrinaggi e percorsi spirituali riconosciuti in tutto il mondo: dal Giubileo a Roma al richiamo universale di Assisi, fino al Vaticano come centro simbolico di fede e comunità. Questi itinerari non hanno rappresentato soltanto esperienze religiose ma anche occasioni di incontro, condivisione e crescita interiore.

Oggi quella tradizione viene riletta in chiave moderna con un viaggio simbolico attraverso la nostra società dove i giovani vivono sospesi tra iperconnessione digitale, precarietà lavorativa e bisogno di autenticità.

Non si tratta più di percorrere chilometri verso una meta ambita, ma di attraversare la città come **spazio vivo ed emozionante**, capace di generare incontri autentici.

È un cammino inverso perché non cerca l’altrove, ma l’“adesso”, dentro noi stessi, nel cuore della società contemporanea.

# LA STORIA

Diego ha trentacinque anni e oggi è il suo compleanno.

Un traguardo che dovrebbe segnare maturità e stabilità, ma che per lui pesa come un macigno.

La sua vita si consuma in un call center, la “groviera”: un alveare di urla, offese e obiettivi impossibili.

A casa trova solo una madre ansiosa e un nonno che l'Alzheimer sta cancellando giorno dopo giorno.

Le giornate scorrono tutte uguali, senza gioia né prospettive.

La sua incertezza non è diversa da quella degli adolescenti: loro a scuola, lui al lavoro, entrambi schiacciati da sistemi che chiedono prestazioni senza offrire certezze. I ragazzi temono di non sapere chi diventeranno, i trentenni di non sapere chi sono diventati.

Quella mattina, davanti alla groviera, Diego si ferma.

L'idea del futuro lo soffoca.

Decide di non entrare, getta il cellulare nel fiume e prende una metro a caso.

Inizia così il suo **cammino inverso**: dodici ore fuori dal copione, dodici ore per riscoprire chi è davvero.

Nel suo vagabondare incontra persone che diventano specchi della sua vita.

Anna, ragazza eccentrica e vitale, lo trascina in una corsa ribelle che gli restituisce il gusto della leggerezza. Giulia Sara Salemi, influencer acclamata ma fragile, gli confida la solitudine e il bullismo digitale; Diego riconosce nelle sue parole la stessa violenza che vive sul lavoro, tra insulti dei clienti, pressioni dei superiori e derisioni dei colleghi. È un bullismo adulto, diverso solo nella forma.

In una piazza incontra Manuel, un ragazzo che ha marinato la scuola e, come lui, non vuole rientrare a casa perché si sente sconfitto, umiliato dai compagni in classe e dai social.

Diego comprende che la sua ferita e quella dell'adolescente sono la stessa: lui non sa chi è diventato, l'altro teme di non sapere chi diventerà.

Questa volta, però, sceglie di parlare, di esporsi. Manuel scopre che anche un adulto può avere le stesse fragilità.

Nasce così una consapevolezza nuova: un cammino inverso che non è fuga, ma scelta di credere in sé stessi e di riconoscere la propria verità al di là delle apparenze.

È un percorso che appartiene a entrambe le generazioni, capaci di crescere insieme nello specchio delle loro fragilità.

La sera Diego torna a casa. È stanco, trasandato, ma diverso. La madre lo abbraccia e, quasi con timore, gli porge un pacchetto: un regalo lasciato dal nonno mesi prima, quando la malattia non aveva ancora spento del tutto la sua lucidità.

Diego stringe quel dono a sé e il cuore accelera come quello di un bambino. Non sa cosa aspettarsi, ma sente che racchiude molto più di un ricordo: forse un sogno, forse l'inizio di qualcosa che può cambiare tutto.

# CAPITOLI DELL'OPERA MULTIMEDIALE

## LA CASA

È il luogo delle radici e delle relazioni familiari, dove si intrecciano amore, protezione, appartenenza. Ma è anche il teatro di conflitti quotidiani e di incomprensioni generazionali, che rivelano aspettative diverse e fragilità profonde. La casa diventa così simbolo del punto di partenza e di ritorno, il luogo da cui si fugge e a cui si torna per ricostruire.



## LA METROPOLITANA

È l'emblema della vita urbana: frenesia, connessioni veloci, folla anonima. Per i giovani rappresenta la corsa continua verso il futuro, spesso senza tempo per osservare e ascoltare. Scegliere di fermarsi, anche solo per un istante, diventa un atto rivoluzionario: un invito a ritrovare il ritmo umano dentro il vortice sociale.



## IL MERCATO

È il cuore pulsante della vita comunitaria: un luogo di voci, colori, odori e storie che si intrecciano. Qui il confronto generazionale diventa possibile: i giovani riscoprono la saggezza e le esperienze degli adulti, mentre gli adulti si aprono alla vitalità e alla creatività dei ragazzi. È il simbolo di un dialogo necessario tra passato e futuro.



## LA STRADA

È il palcoscenico dell'espressione giovanile: graffiti, arte urbana, linguaggi che nascono dal basso. Ma la strada non è solo colore e creatività. È anche lo specchio delle ferite del nostro tempo. Qui si riflettono bullismo e cyberbullismo, che affondano le radici già nell'età scolare e si amplificano nei social media e persino nei luoghi di lavoro. Come un murales che può trasformare un muro anonimo in un'opera d'arte, così anche le parole possono ferire o liberare. La strada diventa quindi metafora di una scelta: usare i linguaggi contemporanei per distruggere o per costruire.

In questo percorso, l'uomo che decide di "sparire" per dodici ore dalla routine quotidiana rappresenta la generazione dei trentenni di oggi, spesso intrappolata tra comodità materiali, iperconnessione digitale ma anche un vuoto interiore difficile da colmare.

La sua fuga quotidiana è una metafora che riflette perfettamente i dilemmi delle nuove generazioni e la necessità di ritrovare autenticità, emozioni vere, relazioni concrete.

Giovani adulti e adolescenti condividono le stesse fragilità: immersi nei social, nel lavoro precario e nella cultura del consumo veloce, si trovano davanti a un paradosso: hanno tutto, ma sentono di non avere nulla di autentico. Un disorientamento comune che l'adolescente vive a scuola mentre il trentenne nel mondo del lavoro.

Un progetto multimediale-didattico che offre agli studenti un'esperienza culturale viva, che intreccia parole, contenuti digitali, musica ed emozioni.

Il Cammino Inverso è un inno alla vita ed un invito a camminare insieme, per scoprire se stessi.



## VALORE DIDATTICO DELLA STORIA

La storia propone un dialogo generazionale concreto. Mostra come il bullismo, la pressione sociale e la ricerca di identità siano ferite comuni a età diverse, ma anche come da queste ferite possa nascere una consapevolezza nuova. Docenti e studenti possono riconoscersi entrambi in Diego e nei ragazzi, aprendo uno spazio autentico di confronto sul senso dell'essere e del credere in sé stessi.

# CONVENZIONE CON SCUOLE COMUNI ED ENTI LOCALI

Sappiamo quanto la trasformazione digitale sia diventata una corsa contro il tempo soprattutto quando CUP, CIG e ReGiS tolgono energie alla didattica.

Per questo Essere WOW (Ente accreditato MIM – Decreto n. 13/2023) ha creato “INSIEME”, un percorso annuale che unisce piattaforma web-app + grande evento multimediale (in teatro o direttamente nella vostra scuola) e mette la burocrazia in modalità “auto-pilot”.

INSIEME integra didattica digitale, inclusione e tecnologie comunicative.

Il format del progetto è modulabile per:

- **Target:** scuole primarie, secondarie, famiglie e cittadinanza.
- **Luoghi:** teatri, auditorium, piazze, palestre comunali, scuole.
- **Tematiche trattabili:** bullismo, affettività, memoria, parità, legalità.

## Include:

- Evento-spettacolo con storytelling e tecnologie LED, musica, contest e interazioni live;
- Accesso a piattaforma didattica con questionari, video, badge e valutazione d’impatto;
- Possibilità di percorsi PCTO Studenti e Formazione per educatori o docenti con rilascio attestato MIUR.

Il progetto multimediale **INSIEME** può essere finanziato dalle scuole attraverso i fondi del **PNRR Scuola 4.0**, in quanto combina una piattaforma digitale con eventi multimediali in presenza, offrendo:

- **Contenuti digitali:** la piattaforma offre materiali didattici innovativi, come app educative, software interattivi o contenuti multimediali, che rientrano nelle spese per dotazioni digitali.
- **Eventi formativi:** gli eventi in presenza sono parte integrante di un percorso formativo volto a sviluppare competenze digitali o metodologie didattiche innovative.
- **Formazione docenti:** se il progetto include corsi di formazione per insegnanti, questi devono essere coerenti con gli obiettivi del PNRR e, preferibilmente, accreditati.

È importante che almeno il 60% delle spese sia destinato a dotazioni digitali, come previsto dalle linee guida del PNRR.



# OPPORTUNITÀ DI FINANZIAMENTO PER I COMUNI

Gli Enti Locali, a supporto delle attività didattiche, possono candidare o finanziare il progetto INSIEME attraverso i seguenti canali:

## Fondi Politiche Giovanili - ANCI / Dipartimento Gioventù

- Avvisi regionali o nazionali promossi da ANCI o Dipartimento per le Politiche Giovanili
- Azioni di prevenzione disagio giovanile, empowerment, cittadinanza attiva

## Fondi per Attività Socio-Culturali e Educazione alla Legalità

- Fondi regionali e comunali su progetti educativi con impatto sociale
- Avvisi comunali per iniziative di contrasto al disagio scolastico o promozione della cultura

## Fondi PNRR Missione 5 (Inclusione e Coesione)

## Fondi PNRR Missione 1 (Digitalizzazione e Cultura)

- Collaborazioni inter-istituzionali con scuole e associazioni
- Progetti culturali e digitali di prossimità

## Bilancio partecipativo o fondi ordinari di bilancio sociale

- Attività promosse direttamente dal Comune con risorse proprie
- Collaborazioni pubblico-privato o partnership con soggetti del terzo settore

Inoltre BewowEdu offre la possibilità di co-branding con logo Comune.

Tabella di Confronto – Efficacia dei Progetti Socio-Didattici per i Comuni

ASPETTO VALUTATO	PROGETTO INSIEME	INIZIATIVE TRADIZIONALI
<b>IMPATTO EDUCATIVO</b>	✓ Alto – contenuti formativi su piattaforma + evento dal vivo	Limitato – lezioni frontali poco attrattive
<b>COINVOLGIMENTO GIOVANILE</b>	✓ Diretto – utilizza linguaggio dei giovani, social e musica	Debole – scarso appeal per i giovani
<b>PREVENZIONE DISAGIO SOCIALE</b>	✓ Temi trattati: bullismo, identità, empatia, cittadinanza	Meno efficaci – mancano linguaggi coinvolgenti
<b>VALORIZZAZIONE DEL TERRITORIO</b>	✓ Sedi locali (scuole, teatri, piazze), coinvolgimento enti territoriali	Limitato – spesso centralizzate, meno personalizzate
<b>ACCESSIBILITÀ ECONOMICA</b>	✓ Tariffe flat personalizzabili per ogni Comune	Spese variabili, spesso più elevate
<b>INNOVAZIONE E TECNOLOGIA</b>	✓ Web-app, scenografie virtuali, contest multicanale	Strumenti classici, meno digitalizzazione
<b>VISIBILITÀ PER IL COMUNE</b>	✓ Evento pubblico + materiali digitali = forte impatto sociale	Visibilità ridotta al singolo evento

# MEPA

La nostra azienda è iscritta come fornitore abilitato al MePA – il Mercato Elettronico della Pubblica Amministrazione che agisce tramite il portale Acquisti in Rete PA con la possibilità di:

- calibrare il budget in base al numero di partecipanti e spazi disponibili;
- assistenza completa per documentazione, supporto tecnico e logistica;
- codice CPV compatibile e struttura modulare per ogni grado scolastico;
- adesione rapida: nessuna gara, solo 3 click;
- proporre un progetto coerente con PNRR Scuola 4.0 e bandi regionali.

## MAPPATURA CODICI MEPA ATTIVI – PNRR

### **INS-SCHOOL – Percorso didattico digitale annuale con evento a scuola**

Codice CPV: 72000000-5 Categoria: Servizi digitali per la scuola

Descrizione breve: Percorso didattico interattivo erogato su piattaforma web-app annuale con accesso dedicato a studenti, gamification, test, contenuti multimediali, autovalutazione, badge e certificazione finale.

### **INS-TEATRO – Evento esperienziale multimediale**

Codice CPV: 32321300-2 o 92100000-2 Categoria: Prodotti audiovisivi / Service

Descrizione breve: Evento emozionale in presenza (in teatro o presso l'Istituto) con tecnologia LED, musica, interazioni live, storytelling scenico. Coinvolge intere classi e favorisce engagement e motivazione attraverso linguaggi vicini ai giovani.

### **INS-FORM – Formazione docenti 4.0**

Codice CPV: 80500000-9 Categoria: Formazione e aggiornamento scolastico

Descrizione breve: Percorso formativo online accreditato MIM per il personale scolastico. Include materiali, attività asincrone, webinar e badge. Rilascia attestato valido ai sensi del DM 170/2016. Può essere gratuito o incentivato con il pacchetto completo.

### **INS-VISUAL – Supporto audiovisivo integrato**

Codice CPV: 92100000-2 Categoria: Service audio video per eventi didattici

Descrizione breve: Pacchetto tecnico per l'erogazione dell'evento: schermi LED, luci, fonica, produzione video/foto, interazioni visive. Rende ogni attività un'esperienza immersiva e professionalmente documentata (utilizzabile anche per rendicontazione).

# PREZZI ADESIONE ANNUALE

## DIDATTICA MULTIMEDIALE CON EVENTO A TEATRO

**14€ A PERSONA**

### LA QUOTA COMPRENDE

- Accesso al materiale di preparazione online su piattaforma web dedicata.
- Partecipazione all'evento aggregativo multimediale in teatro.
- Partecipazione a tutte le attività integrative, post evento, contest social e rubriche in radio.

Adesione gratuita per docenti, studenti in condizioni di disabilità (l. 104/92) e relativo docente di sostegno.

## DIDATTICA MULTIMEDIALE CON EVENTO A SCUOLA

**12€ A PERSONA**

### LA QUOTA COMPRENDE

- Accesso al materiale di preparazione online su piattaforma web dedicata.
- Partecipazione all'evento aggregativo multimediale presso aula magna / auditorium scolastico.
- Partecipazione a tutte le attività integrative, post evento, contest social e rubriche in radio.

Adesione gratuita per docenti, studenti in condizioni di disabilità (l. 104/92) e relativo docente di sostegno.

NB: Per svolgere l'evento a scuola è necessario raggiungere 240 adesioni o in alternativa aderire al pacchetto flat base.

## PACCHETTO FLAT PER SCUOLE E COMUNI

**MEPA**

### IL PACCHETTO COMPRENDE

- ✓ Procedura ultra-snella in 3 click.
- ✓ Trattativa diretta senza burocrazia.
- ✓ Adesione flessibile, espandibile senza dover rifare la gara.
- ✓ Aggiunta adesioni extra in fase successiva.

Chi ha numeri incerti si sente tranquillo!

L'amministrazione scolastica può chiudere il CUP con un importo preciso e fare un piccolo ordine integrativo solo se serve.

# LA PROPOSTA DIDATTICA



Le classi partecipanti intraprenderanno un percorso didattico collettivo e individuale di durata annuale suddiviso in 3 fasi:

## **FASE 1 – Approfondimento della tematica trattata in piattaforma web-app**

Gli alunni potranno accedere al materiale didattico personalizzato con l'obiettivo di approfondire la tematica del bullismo in diversi modi e coinvolgendo contemporaneamente docenti di varie materie.

Acquisite le conoscenze necessarie sull'argomento, gli alunni potranno presentare dei lavori personali e di gruppo volti a stimolare la creatività, il ragionamento autonomo, la crescita e l'orientamento individuale.

Inoltre i docenti in modo facoltativo potranno attivare uno specifico “gruppo classe”, monitorare l'andamento delle attività didattiche ed avere la possibilità di inserire una valutazione che inciderà sulla media totale di ogni singolo studente.

## **FASE 2 – Partecipazione all'evento multimediale e dibattito**

In giornata stabilita da calendario, le classi si recheranno nell'auditorium scolastico o a teatro dove assisteranno ad un evento multimediale durante il quale saranno anche parte attiva di un interessante dibattito formativo.

Infine parteciperanno ad un contest social per esprimere le loro impressioni a caldo sull'evento.

## **FASE 3 – Follow Up**

Dopo la fruizione dello spettacolo multimediale proseguirà un lavoro di follow-up ed orientamento alla prospettiva futura con esercizi di feedback, valutazione di quanto appreso e analisi dei risultati del sondaggio Polis sulle tematiche trattate.

# STRUMENTI DIDATTICI



Gli studenti verranno coinvolti al raggiungimento di diversi obiettivi formativi (apprendimento, sensibilizzazione alle tematiche sociali giovanili, orientamento alla realizzazione di aspirazioni e propensioni individuali, follow-up) che saranno caratterizzati da esercitazioni per la lettura, per l'ascolto e per stimolare la conversazione:

- Questionari online;
- Contenuti media (video e/o immagini);
- Schede di contestualizzazione ed approfondimenti;
- Temi ed esercizi liberi;
- Analisi dei testi delle scene/estratti del copione;
- Karaoke e musiche dello spettacolo.
- Attività didattiche integrative offerte in convezione da aziende partner.



# ATTIVITÀ DIDATTICHE INTEGRATIVE

Radio  
Radio

**EDU**

## DIAMO VOCE AI GIOVANI

Vogliamo diffondere entusiasmo ed emozioni per creare le condizioni ideali ad un coinvolgimento attivo dei giovani per affrontare tematiche sociali fondamentali che li riguardano e grazie a loro, stimolare un confronto attivo con il mondo scuola, la famiglia e la società.

**RadioRadio Edu** è una esclusiva iniziativa cross-mediale del progetto “Insieme” che unisce la tradizione della radio con l’innovazione dei social.

Ogni settimana saranno selezionati gruppi di studenti delle scuole italiane per intervenire in diretta radio e social in moderni talk tematici di confronto con giornalisti, artisti e rappresentanti del mondo istituzionale, culturale e sociale.



Radio Radio è l'Evoluzione della Radio.

Negli anni '80 diventa La Prima Talk Radio Italiana e la prima ad adottare il servizio di riconoscimento testuale e scelta automatica delle frequenze Radio Data System. Oggi, dopo più di trent'anni, Radio Radio è fruibile su tutte le piattaforme multimediali con il massimo della qualità e la libertà di espressione dei suoi conduttori, commentatori e opinionisti.

**Radio Radio è libera da sempre, libera per sempre!**



# ATTIVITÀ DIDATTICHE INTEGRATIVE

## DOCUFILM



“Insieme” è un innovativo Docufilm tratto dal relativo progetto multimediale didattico di Bewow Edu che affronta le tematiche del bullismo, del confronto generazionale, della mancanza di dialogo e della depressione giovanile in modo sorprendente e costruttivo, ponendo l’attenzione sull’importanza della propria individualità all’interno di un gruppo, sulla condivisione delle proprie emozioni e sul dialogo. Un’opera emozionante che trasporta i ragazzi alle origini dei problemi, lì dove è possibile trovare la soluzione per debellarli.

Un progetto audiovisivo e cross-mediale unico nel suo genere, supportato da un percorso di approfondimento didattico-sociale su una piattaforma web-app ed una serie di eventi aggregativi a teatro che diventeranno location attive della serie stessa.

## LA STORIA DEL DOCU - FILM

Un variegato gruppo di artisti, attori, musicisti ed influencer decidono di unire le forze creando una produzione chiamata BewowEDU e mettere su uno spettacolo multimediale itinerante per gli studenti delle scuole medie e superiori. L’idea è quella di affrontare con un approccio rivoluzionario i temi del bullismo, dell’alienazione e della depressione giovanile con uno stile diverso, fresco e innovativo. Un’opera multimediale fatta di luci, musica, installazioni digitali e improvvisi flashmob che coinvolgano il giovane pubblico in modo diretto e lo invitino ad aprirsi e condividere i loro pensieri. Seguiremo il viaggio on the road per l’Italia del team di BewowEdu, condividendo insieme a loro i momenti più importanti nella realizzazione dello spettacolo: le prove, gli incontri con le scolaresche, i dibattiti sui temi trattati. Un viaggio fisico scoprendo fantastici luoghi italiani, spostandoci di città in città e di teatro in teatro con nomade spirito d’avventura. Un viaggio mentale, nella vita e nella psicologia dei protagonisti, in un continuo alternarsi tra scena e realtà, venendo a conoscenza delle loro storie e di quanto siano simili a quelle del loro pubblico.

Un interessante e poliedrico mix di generi – ambientazione teatrale, taglio documentaristico uniti ad una narrazione serial cinematografico – danno vita a un’opera originale e nuova, portatrice di un importante messaggio sociale: tutti abbiamo bisogno di essere noi stessi all’interno di una famiglia, di un gruppo, di un insieme.

# PROPONENTI

## MARCO CARLUCCI

Regista, produttore e direttore artistico di Bewow, ha al suo attivo la realizzazione di numerosi film, documentari, spot pubblicitari, music video e progetti sociali. Oltre a numerosi riconoscimenti nazionali e internazionali, è stato il primo regista italiano a realizzare un film digitale convertito in pellicola 35mm (“Il punto rosso”) ed a produrre uno dei primi film doc cross-mediali utilizzando filmati di smartphone e tablet, entrando nel Guinness dei primati come film dai titoli di coda più lunghi del mondo (“Filthy to the core”). È stato ideatore di campagne pubblicitarie e tutor tecnico per importanti progettididattico-formativi realizzati per Regione Lazio, Regione Emilia-Romagna, Regione Calabria, Comune di Roma, Netform, Cinecittà Entertainment, ACT Act Multi Media, NUCT Nuova Università Cinema e Tv e IFOA.

## ESSEREWOW

È una startup innovativa la cui direzione artistica è affidata a Marco Carlucci che coordina un team d'eccellenza specializzato nella produzione di progetti multimediali a forte contenuto socio-culturale, finalizzati all'apprendimento scolastico. La società propone la piattaforma Bewow Edu come nuova realtà a sostegno della didattica con l'obiettivo primario di supportare il lavoro di docenti e studenti mediante l'utilizzo di strumenti innovativi eventi aggregativi in presenza e una comunicazione cross-mediale adatta ai giovani.



**STARTUP INNOVATIVA** per lo sviluppo, la produzione e la commercializzazione di innovativi software e piattaforme Web e App per E-Learning. Iscritta nell'apposita sezione speciale il 16/03/2021.



**CERTIFICAZIONE ISO 9001:2015** per la progettazione ed erogazione di corsi di formazione professionale e didattica. Progettazione, realizzazione e gestione di portali web. Attività di produzione, post produzione e distribuzione cinematografica, di video e di programmi televisivi.



**DIRITTI DI UTILIZZO ACQUISITI** Acquisizione Know-how dei processi produttivi software, applicazioni web e progetti multimediali. Acquisizione diritti di utilizzo contenuti video di Istituto Luce, Cineteca di Bologna. Acquisizione diritto di utilizzo contenuti Nikola Tesla Film – the man from the future.



**LICENZA COMMERCIALE** per la produzione, post produzione, distribuzione, commercializzazione e vendita di prodotti audiosivivi e new media.



**ISCRITTA AL REGISTRO NAZIONALE** per l'alternanza scuola – lavoro



**ACCREDITAMENTO NAZIONALE** come ente di formazione e didattica.

# ATTORI - TUTOR

## DIEGO ROJAS



Diego Rojas Chaigneau è un attore e cantautore Italo Cileno, nato e cresciuto a Firenze.

Figlio d'arte, padre chitarrista, madre pianista e pedagoga musicale, studia Teatro a Roma, prima all'AIAD, (Accademia internazionale arte drammatica del teatro Quirino) e successivamente Cinema al Duse International di Francesca de Sapia. Dopo aver cominciato a lavorare come attore in teatro e in diversi cortometraggi decide di tornare a Firenze, dove la passione ancestrale per la musica si risveglia.

Si dedica allo studio della voce, della chitarra e ad altri cordofoni latino-america come il "tres" il "Cuatro", e il "Charango". Qualche anno più tardi aggiunge un altro tassello certificandosi come Mental Coach con Mental Training Inc Italy di Robert Neff e Alberto Biffi. Assieme ad una ricca eredità artistica, all'eterna compagna sindrome di tourette, e a voler fare sempre il contrario di ciò che viene detto, continua il suo viaggio nella recitazione e nella musica cercando di unire e interpretare stili e ritmi di tutto il mondo, traendo ispirazione dal folklore latino-americano del quale suo zio, José Seves cantante storico degli Inti Illimani fu portavoce.

## GIULIA CELLETTI

Giovane e talentuosa attrice con esperienze trasversali in ambito artistico, formativo e didattico. Diplomata come attrice presso l'Accademia d'Arte Drammatica Cassiopea e laureata in Letteratura Musica e Spettacolo presso La Sapienza. Docente di teatro nelle scuole tramite i laboratori Mini-Decentrati del Laboratorio Teatrale Integrato Piero Gabrielli e del Teatro di Roma. Docente di teatro nelle scuole anche all'interno del contesto laboratoriale dei progetti PON. Animatrice presso Shake Animazione. Giulia nel corso degli ultimi 8 anni ha preso parte come attrice



ad alcuni videoclip e cortometraggi e a molteplici progetti teatrali in Italia ed all'estero, tra cui nell'ultimo anno gli spettacoli Nero Chiaro, con la regia di Claudia Frisone; Waiting for Hamlet, con la compagnia Elliot Teatro; Fiabe dal Mondo, con la compagnia Le Chat Noir, regia di Annabella Calabrese e Daniele Esposito. Ha lavorato, inoltre, con Teatro del Carretto, Gruppo Jobel, Quartieri dell'Arte Festival.

# ATTORI DEL DOCUFILM E POSSIBILI GUEST STAR

## GIULIA SARA SALEMI



Attrice, ballerina ed influencer. È conosciuta dal 2017 come "Julie" nella serie tv di successo "Miracle Tunes", la famosissima serie tv internazionale che ha fatto sognare milioni di bambini. Giulia Sara Salemi ha passioni per tutto, dal 2003 vive di arte, che sia recitare, cantare, disegnare, scrivere o ballare frequenta la facoltà di filosofia all'università. Ha pubblicato due libri: il primo "Warrior Smile", il secondo "Diario di un'innamorata pazza". Come attrice ha recitato in diversi film, sitcom e reality televisivi mentre in qualità di influencer è seguitissima dai giovani con oltre 6 milioni di followers.

## OSPITE A SORPRESA

Un personaggio, proveniente dal mondo artistico, culturale o sociale, potrebbe partecipare come presenza speciale. La sua funzione sarà quella di stimolare curiosità e offrire un punto di vista originale, arricchendo il percorso didattico con spunti nuovi e imprevedibili.



# PARLANO DI NOI

Buongiorno, da un confronto immediato con i ragazzi e colleghi, posso dirle che la vostra proposta è stata un successo sia relativamente ai materiali, di cui abbiamo potuto usufruire prima per rafforzare questo percorso di sensibilizzazione, che allo spettacolo. I ragazzi sono stati molto colpiti dalla modalità che avete scelto per affrontare questo fenomeno in termini di performance e scenografia.

Milano



rosa.nnacili Bellissimo spettacolo, incredibile senso morale e riflessivo, spero di rivederne un altro come questo



Finalmente uno spettacolo diverso! Soprattutto con un messaggio efficace, grazie mille per tutto, è stato bellissimo!!

Taranto

calo\_sammartino mi ha davvero colpito! È stato incredibile, pieno di emozioni e momenti che mi hanno lasciato senza parole. Ogni scena era coinvolgente e mi ha fatto sentire così parte della storia.

maristella.fiorentino Alla fine, lo spettacolo mi ha fatto capire il vero significato del bullismo. Non bisogna essere indifferenti, dobbiamo segnalare ogni atto di bullismo senza aver paura.

Ai ragazzi è piaciuto molto lo spettacolo, lo hanno trovato coinvolgente e con un'impronta empatica di grande interesse. Grazie a tutti voi!!

Salerno



marta\_pedi\_007\_ Uno spettacolo che non si è limitato a raccontare una storia, ma ha avuto il coraggio di toccare l'anima, lasciando parole non dette a riecheggiare nel cuore.

Grazie mille! Lo spettacolo è piaciuto sia a noi docenti sia ai ragazzi, il bilancio è positivo!

Milano



\_\_af\_\_00 \*Spero che questo spettacolo possa continuare a ispirare, a far crescere consapevolezza e a sensibilizzare su argomenti che sono essenziali per il nostro benessere collettivo. È raro vedere opere che riescono a fare una differenza concreta nel pubblico, ma voi ci siete riusciti. Grazie per averci regalato una performance così potente e significativa



sofiarinaloo è un'esperienza molto bella da fare almeno una volta, ci sono persone fantastiche che ti coinvolgono al 100% senza farti sentire in imbarazzo ma parte del progetto, molto bello, mi è piaciuto.



Lo spettacolo è andato bene, i ragazzi sono rimasti molto soddisfatti e entusiasti!

Fabriano

melizefaj mi state facendo emozionare troppo, fantastici!!!!

1 sett. Piace a 3 persone Rispondi



Buonasera, sicuramente uno spettacolo molto innovativo con una modalità di comunicazione molto vicina alla realtà dei ragazzi che, a caldo, hanno apprezzato molto. Domani commenteremo in classe e approfondirò con loro. Grazie a voi.

Bologna

\_\_maikol\_011 Quello di cui ci avete parlato oggi dovrebbe essere quotidianità perché solo affrontando i problemi e quelle che gli altri dico "debolezze" riusciamo a dare il meglio di noi e a dimostrare che si sbagliano

filosofica grazie per questo spettacolo, mi sono sentita compresa e aiutata, ho capito che non sono sola.

sofi\_santo\_ È stato uno spettacolo fantastico! mi sono divertita tantissimo, avete saputo rappresentare problemi comuni nei ragazzi in un modo così autentico e toccante. Siete stati straordinari! Già lo vorrei rivedere! ❤️

Gentile staff di Bewow EDU, mi complimento per il piacevole e significativo spettacolo. Cordialità.

Buongiornoooooo e complimenti, è stato bellissimo e coinvolgente. Grazie, Grazie, Grazie!

Spettacolo bellissimo! Ho apprezzato molto che fosse così interattivo. I ragazzi mi hanno chiesto di poter ripetere l'esperienza il prossimo anno. Alla prossima!

aurora\_lopis È un'esperienza indimenticabile che non si può dimenticare, io sono stata vittima di bullismo, quando stavo con i miei compagni mi sentivo esclusa infatti quando ritornavo a casa correvo a piangere in camera grazie a questa esperienza ho capito che sono io che devo scegliere

adelaidemarinini lo spettacolo è molto interessante e ti prende tantissimo, ti coinvolge in un modo unico ed è bello che parlano con noi, vorrei che ci fossero più spettacoli del genere perché trattano argomenti importanti, grazie ragazzi! ❤️

Gentile staff di Bewow EDU, volevo informarvi che stamattin è andato tutto bene e lo spettacolo è stato molto gradito da me, dalle mie colleghe e dai miei alunni. Grazie di tutto!

sofiarinalloo è un'esperienza molto bella da fare almeno una volta, ci sono persone fantastiche che ti coinvolgono al 100% senza farti sentire in imbarazzo ma parte del progetto, molto bello, mi è piaciuto.



Vi faccio i più sinceri complimenti perchè siete riusciti a parlare di un tema delicato riuscendo a mantenere viva l'attenzione degli alunni. Anche i colleghi accompagnatori hanno espresso il loro parere positivo sullo spettacolo. Complimenti e buon lavoro!

Complimenti è stato bellissimo! Grazie per la vostra disponibilità, è stata una gioia per alunni e insegnanti. Sicuramente approfondirò il tema in classe! A presto!

evecrucitti lo spettacolo più bello di sempre ❤️❤️❤️❤️❤️❤️❤️



\_ale\_\_13\_ spettacolo fantastico che non annoia e fa riflettere e divertire ❤️



chia\_ra2536 Questo spettacolo ha fatto riaffiorare in me molti ricordi e mi ha fatto capire che non sono da sola, anche altri come me hanno affrontato questo dolore. Se ci sono riusciti loro ci posso riuscire anche io



Grazie per aver trasmesso il tutto con un linguaggio diretto e accattivante... Complimenti, siete grandi!



Volevo farvi i complimenti per lo spettacolo. Siete stati bravi nel scegliere le storie e i nostri ragazzi hanno apprezzato tutto. Buon lavoro e in bocca al lupo a tutti voi per il vostro futuro!

roccella.marco\_priv voi fate spettacoli incredibili ❤️❤️  
3 g Piace a 2 persone Rispondi

## **INSIEME**

non è un semplice progetto per le scuole,  
ma una proposta per la comunità:  
coinvolge, educa e unisce, parlando ai giovani  
con il linguaggio delle emozioni e delle nuove tecnologie.  
Un percorso educativo, innovativo e partecipativo,  
capace di generare impatto reale sul territorio.



**PROGETTI@BEWOWEDU.IT**

**06 45257035**

**WWW.PROGETTOINSIEME.INFO**