

EDU EssereWow

PRESENTA

INSIEME

NO AL BULLISMO E ALL'INDIFFERENZA



PROGETTO MULTIMEDIALE SOCIO-DIDATTICO E DOCUFILM

Regia di Marco Carlucci

in collaborazione con





INSIEME



IL PROGETTO SOCIO-DIDATTICO PER LA SCUOLA DEL FUTURO!

Siamo orgogliosi di presentare il progetto multimediale

"INSIEME, No al bullismo e all'indifferenza"

un'iniziativa socio-didattica ad alto impatto educativo e culturale,
pensata per promuovere il rispetto, il dialogo e la sensibilizzazione
su temi sociali cruciali come bullismo, cyberbullismo, bulimia ed anoressia,
isolamento, confronto generazionale e disagio giovanile.

L'adesione al progetto annuale include:

- 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!

L'iniziativa si rivolge a scuole, enti, comuni, associazioni
interessate ad approfondire tematiche giovanili dal forte impatto sociale
mediante un evento unico ed esclusivo nel panorama nazionale
realizzato con una metodologia moderna, coinvolgente e stimolante.

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 può essere inserito nel Piano Triennale dell'Offerta Formativa
(P.T.O.F.) e può rimodulato in un percorso PCTO da 30h per studenti
e corsi di formazione riconosciuti dal MIM per i docenti.

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

Iniziativa in linea con i requisiti operativi del PNRR.

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.



LA STORIA

“Insieme” affronta la tematica del bullismo e dell'indifferenza in modo sorprendente e costruttivo, ponendo l'attenzione non solamente sull'azione del bullo ma soprattutto sul ruolo del gruppo che lo asseconda.

Un'opera emozionante che trasporta i ragazzi alle origini del problema, lì dove è possibile trovare la soluzione per debellarlo.

Spesso gli esseri umani agiscono allo stesso modo di un branco di animali:

la loro forza sta nell'unione per risolvere una situazione o per abbattere un nemico comune.

Questa logica vale però anche in negativo, come accade nel fenomeno del bullismo.

A introdurre la tematica è Victor, un professore di sociologia in un liceo delle Scienze Umane molto amato dai suoi studenti per il suo approccio schietto e i suoi metodi poco convenzionali.

Grazie all'utilizzo dei social media favorisce il dialogo sulle tematiche sentite dai giovani che cominciano a seguirlo quotidianamente in rete. Tra questi spiccano Diego e Anna, cresciuti entrambi con problematiche psico-fisiche e, quasi per conseguenza, costretti a subire ripetuti atti di bullismo. I ragazzi, si incontrano finalmente in un ambiente ideale, lontano dai pregiudizi e cominciano a raccontarsi le loro storie, ponendo l'attenzione non solamente sull'azione del bullo di turno ma anche sul ruolo del gruppo che lo asseconda.

Il periodo del lockdown ha lasciato delle cicatrici alla loro psiche, facendo emergere fragilità e debolezze ma si avverte anche un crescente pregiudizio verso una generazione considerata egocentrica e narcisista che in realtà è abbandonata in un limbo di incertezze. Tutto viene mascherato dall'apparenza, la vita si trasforma in una continua gara a chi ha più follower, a chi ha più visualizzazioni, a chi è più bello, ricco e vincente. Chi non ha questi requisiti merita di essere schiacciato, calpestato, bullizzato. Una competitività tossica e fuorviante.

Ma siamo sicuri che i privilegiati, ragazzi che hanno conosciuto la fama su internet o diventati artisti affermati non abbiano problemi? Non subiscano il bullismo? Non conoscano ansia e depressione?

Alcuni di loro, attratti da quel canale social così schietto e libero, decidono di intervenire e raccontare le loro storie, come gli altri, insieme agli altri.

Lowlow, uno dei rapper italiani più stimati, svela il suo lato oscuro e quelle paure che il successo non ha cancellato. Giulia Sara Salemi, giovane attrice ed influencer con milioni di follower parla con i suoi coetanei delle angherie subite, prima e dopo il successo.

Con il dialogo accadono cose straordinarie.

Le storie dei giovani, si avvolgono in un grido collettivo.

Con la comprensione, con il coraggio e con la coesione, il branco può tornare a essere un gruppo di essere umani.

Finalmente è possibile essere se stessi e sconfiggere il bullismo, insieme.

I PERSONAGGI



DIEGO

Attore e cantante di origine cilena, affetto da Sindrome di Tourette. La sua condizione ha attirato le angherie di diversi bulli e lo ha condannato a una emarginazione sociale non indifferente. Troverà in sé la forza che lo trasformerà in un esempio per gli altri.

ANNA

Giovane studentessa, vittima di bullismo, con un passato di anoressia e bulimia, fattori condizionanti della sua vita per un lungo periodo che stavano quasi per portarla a un gesto estremo. Uscirà da questo periodo buio riscoprendo l'amore per sé stessi e l'affetto dei suoi cari.



VICTOR

Professore di Sociologia dai metodi poco convenzionali, molto attivo sui social dove condivide riflessioni e intuizioni. È vicino ai suoi studenti, volendo essere un punto di riferimento nella loro continua lotta contro il bullismo, l'alienazione e la depressione giovanile.

GIULIA

Giovanissima influencer di successo diventata famosa durante la Pandemia. La fama e la fortuna non la esentano dalle angherie del bullismo o dai continui attacchi degli haters ma lei deciderà di rispondere con la forza della felicità.



LOWLOW

Rapper italiano, artista della sperimentazione e del linguaggio, che tuttavia cela un lato oscuro, lontano dai riflettori. I fantasmi del suo passato saranno la guida per non commettere gli stessi errori.

CAPITOLI DELL'OPERA MULTIMEDIALE

IL BRANCO

Similitudine tra il comportamento in natura dei lupi e di come anche gli esseri umani a volte agiscano in branco contro una vittima designata.

Una situazione molto comune nel bullismo.

IL BULLO ERA UN BRAVO RAGAZZO

Diego svela le diverse etimologie dei termini 'bullo' e 'bullismo', derivanti certamente dall'inglese "bully", tuttavia non è chiaro come abbiano acquisito il significato attuale se si pensa che "bully" aveva in origine il significato di "tesoro, bravo ragazzo". Oggi con la parola bullismo definiamo quel comportamento sociale che si manifesta solitamente nel periodo adolescenziale, nel quale singoli o gruppi di individui aggrediscono coscientemente dei compagni.

Anna spiega che esistono diversi tipi di bullo: il bullo di fuoco, aggressivo e distruttore; il bullo di ghiaccio, freddo e che non prova empatia; il bullo di fango, chi è vittima di umiliazione e per reazione diventa bullo. Allo stesso modo ci sono diversi tipi di vittima: la vittima tipica, che subisce angherie giorno dopo giorno; la vittima provocatoria, che provoca il bullo solo perché è l'unica relazione che conosce; la vittima bullo, che viene vessata ma trova chi vessare a sua volta, un loop di violenza che non si spezza.

Viene infine presentato il branco, quel gruppo di studenti che non compie atti di bullismo attivo ma non fa nemmeno qualcosa per impedire questo fenomeno.

IL MURO INDELEBILE

Un ragazzo su quattro è stato vittima di cyberbullismo, tutto il materiale pubblicato online sfugge al tuo controllo.

Ognuno di noi dovrebbe chiedersi: se ciò che vuoi postare fosse scritto su muri e tutta la città lo venisse a sapere, ti sentiresti soddisfatto?

Se poi quelle scritte non si cancellassero più, a te andrebbe bene?

Anche in presenza del minimo dubbio, sarebbe meglio non pubblicare.

Rifletti sempre un secondo in più perché la tua azione potrebbe essere irreversibile.

Ciò che pubblichi online, potrebbe restare in eterno. Personaggi famosi, miti contemporanei, che hanno avuto a che fare con il bullismo.





BULLI VITTIME E VITTIME-BULLI

Le storie di bullismo che non ti aspetti.

Ognuno di noi ha avuto esperienze dirette o indirette con il bullismo.

Anche i nostri genitori, i nostri professori.

A volte i sensi di colpa restano a vita, per le proprie azioni da bullo o anche solo per non aver fatto niente di fronte a quelle degli altri.

Diego e Anna raccontano il loro passato, come lui abbia combattuto l'alienazione e la depressione per essere affetto dalla Sindrome di Tourette e come lei abbia affrontato l'anoressia e la bulimia. Raccontano soprattutto come abbiano trovato la forza di reagire e cominciare cammino verso la rinascita. L'incontro online con Victor, i suoi video e le sue riflessioni siano stati il contributo fondamentale per la rinascita.

I MITI

LowLow e Giulia Sara Salemi sono miti della nostra generazione: rapper lui, influencer lei. Ma anche loro hanno avuto a che fare con il bullismo. La loro esperienza fa capire che nessuno è esente da questo mostro.

DA BRANCO A INSIEME

Una soluzione per eliminare il bullismo è quello di attaccare la logica del branco, di far capire che possiamo passare a un concetto più elevato: quello di gruppo. L'unità è la chiave per eliminare le differenze. Insieme è possibile!

NO BULLYING CONTEST

Flash mob con tema musicale contro il bullismo.



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

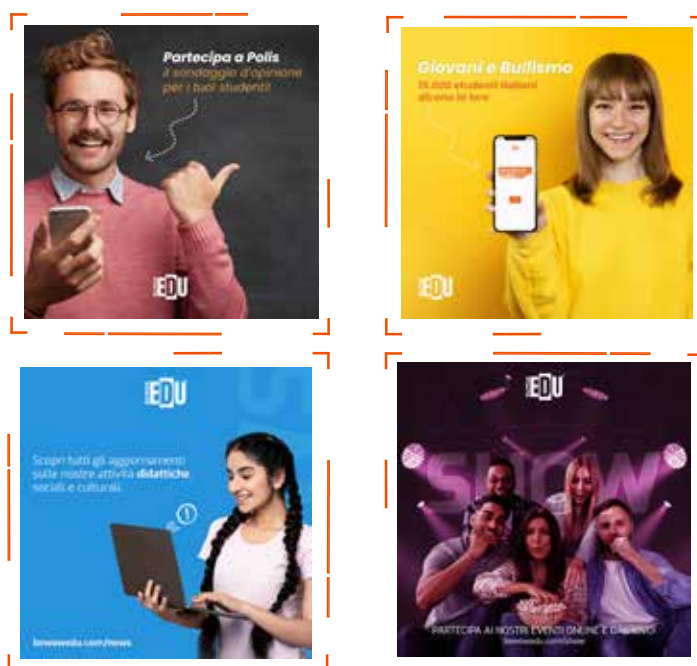
Dopo la fruizione dello spettacolo multimediale proseguirà un lavoro di follow-up ed orientamento alla prospettiva futura con esercizi di feedback, valutazione di quanto appreso e analisi dei risultati del sondaggio Polis sulle tematiche trattate.

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



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 altalenarsi 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 audiovisivi e new media.



ISCRITTA AL REGISTRO NAZIONALE per l'alternanza scuola – lavoro



ACCREDITAMENTO NAZIONALE come ente di formazione e didattica.



Copyright © 2021 BeWow - EssereWow. Tutti i diritti sono riservati.

Bewow Edu ® è un marchio registrato. È severamente vietata ogni forma di riproduzione dei marchi e dei modelli sotto qualsiasi forma e colore, anche parziale.

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-americani 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



SERGIO MUNIZ

Attore, cantante e modello spagnolo.

Dopo 10 anni di attività nel mondo della moda, nel 2004 partecipa al programma televisivo "L'Isola dei famosi 2" dal quale ne esce vincitore conquistando una grande popolarità tra il pubblico italiano.

Come attore, partecipa a molti progetti cinematografici e televisivi e in una costante crescita artistica, intraprende anche una fortunata carriera teatrale.

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.



LOWLOW

Arriva dalla nuova scena hip hop romana: classe 1993, vero nome Giulio EliaSabatello, il rapper ha cominciato a partecipare alle battle di freestyle e ai contest a 13 anni. Cresciuto con i miti di Eminem e Muhammad Ali, Lowlow è uno dei rapper più autoriali del panorama italiano. Dal 2011 al 2016 il rapper è stato legato all'etichetta discografica indipendente Honiro Label, la stessa che ha lanciato" – tra gli altri – Briga e Gemitaiz. Successivamente con la Sugar pubblica il singolo "Ulisse" e poi disco iconico "Redenzione", prodotto da Fausto Cogliati (già braccio destro di Fedez).

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



maristella_florentino 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.

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.

“ 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



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.



_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



melizefaj mi state facendo emozionare troppo, fantastici!!!!
1 sett · Piace a 3 persone · Rispondi

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

Feltrino



“ 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.



Copyright © 2021 BeWow - EssereWow. Tutti i diritti sono riservati.

BeWow Edu ® è un marchio registrato. È severamente vietata ogni forma di riproduzione dei marchi e dei modelli sotto qualsiasi forma e colore, anche parziale.



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.



P R O G E T T I @ B E W O W E D U . I T

0 6 4 5 2 5 7 0 3 5

W W W . P R O G E T T O I N S I E M E . I N F O