



**Oggetto: BANDO DI RECLUTAMENTO PERSONALE ESTERNO progetto 10.2.1A FSE PON-LO-2017-18 CUP F44C17000240007 e progetto 10.2.2A-FSEPON-LO-2017-32 CUP F44C17000250007.**

## **Offerta Tecnica**

### **Premessa**

Industria Scenica progetta e realizza percorsi che integrano le arti performative con il sociale, la formazione con lo sviluppo personale e ricreativo del singolo e della comunità. Industria Scenica collabora con Enti Pubblici e Privati che operano nel settore Culturale, Sociale, della Promozione del Territorio e della Formazione quale referente qualificato per supportare il loro intervento e le loro progettazioni. Industria Scenica opera con la finalità di sostenere e rafforzare il benessere della Comunità, ponendosi come soggetto attivo di azioni sociali e culturali, promuovendo e gestendo servizi, prodotti, progetti educativi ed artistici. In questa direzione il progetto qui presentato, oggetto della presente Offerta Tecnica è in linea con l'oggetto sociale e con le finalità, le metodologie sviluppate e il team di lavoro della Cooperativa Sociale Industria Scenica

### **a) Metodologie Utilizzate**

Industria Scenica si propone di attuare il progetto attraverso percorsi laboratoriali non formali volti alla sperimentazione di project work a stretto contatto con il territorio e le sue risorse materiali ed immateriali.

Industria Scenica applicherà le metodologie e le pratiche del Teatro Sociale (cfr. *Il Teatro Sociale*, Claudio Bernardi, Carrocci 2004); della Peer&Media Education (cfr. *Il Tunnel e il Kayak*, Pier Cesare Rivoltella, Franco Angeli 2014) e del Welfare Culturale (cfr. *Cultura e Sviluppo Locale*, Pier Luigi Sacco, Il Mulino 2015).

Le metodologie sopra citate saranno misurate ed oggetto di una precisa progettazione all'interno dei diversi moduli presentati dal progetto.

Il Teatro Sociale è per Industria Scenica, insieme alla Drammaturgia di Comunità (cfr. *Il Teatro Sociale* p.107 I riti e la drammaturgia sociale), il metodo non formale per lavorare, con i bambini e con i ragazzi, contemporaneamente su obiettivi sociali e competenze attraverso strumenti creativi quali quelli citati nel presente bando. Per Industria Scenica applicare il teatro sociale significa estendere l'arte teatrale alle arti performative (quali quelle sopra citate) come forma di ascolto delle esigenze artistiche di una comunità, in questo caso di una comunità scolastica.

La Peer Education è pensata come metodo di scambio e relazione tra pari volto alla circolazione delle competenze acquisite nei diversi moduli; in particolare si propone di eleggere quali peer i ragazzi iscritti ai diversi moduli, portandoli a scambiare con il resto della comunità scolastica (sia adulta che pari), le esperienze svolte nei diversi moduli attraverso i prodotti culturali generati, come sopra descritto, nei processi di teatro sociale.

Infine i metodi e le pratiche derivanti dal Welfare Culturale saranno applicate nella sovra lettura sociale del contesto nella quale la comunità scolastica si colloca; in particolare i



laboratori potranno essere delle sonde capaci, tramite la sensibilità dei ragazzi e bambini coinvolti, di cogliere aspetti della bellezza territoriale e di raccontarla come forma di project work inscritto nelle specifiche di ogni modulo.

La restituzione dei prodotti culturali di ogni modulo alla comunità, andrà a chiudere un cerchio che, dalla raccolta di oggetti culturali, contenuti e storie, attraverso al loro rielaborazione interna ai laboratori, ne restituisca alla comunità stessa la sensibilità dei ragazzi e dei bambini. Il processo virtuoso andrà, sugli specifici obiettivi sottoscritti, a rinforzare le competenze acquisite tramite il risuonare delle stesse nella comunità per agire come strumento di inclusione sociale e lotta a disagio completando il cerchio metodologico qui proposto che, a partire dai laboratori, andrà a coinvolgere i pari e poi la comunità intera.

***b) Coerenza, adeguatezza, qualità della proposta ed esperienza pregressa nel contesto scolastico e territoriale di riferimento rispetto alle esigenze manifestate dell'Amministrazione.***

### **Obiettivi e Finalità**

Seguendo le linee metodologiche sopra esposte il progetto intende sostenere la creazione di un'identità culturale e progettuale dell'Istituto nei confronti della comunità e del territorio di riferimento, promuovendo una partecipazione dei giovani della fascia 8-14 ad esperienze inclusive di percorsi laboratoriali originali intesi come modelli di apprendimento alternativi.

Gli obiettivi, nello specifico, sono:

- sperimentare arti e linguaggi innovativi non verbali e non formali per l'apprendimento delle competenze di base;
- consolidare le competenze di base in ambito linguistico, espressivo e motorio;
- sostenere una migliore fruizione degli spazi educativi, aprendoli oltre il tempo scolastico e rendendoli oggetto dell'attenzione creativa dei ragazzi e dei bambini;
- sperimentare project work e/o produzione di materiali culturali locali volti al coinvolgimento della comunità scolastica e non solo;
- valorizzare storie e vissuti locali come strumento di socialità;
- sviluppare l'empowerment di competenze e condivisione di saperi;
- promuovere un'interazione positiva tra scuola e territorio, associazioni, studenti e genitori nell'ottica dell'attivazione e consolidamento di relazione all'interno di una comunità educativa proattiva ed in ascolto dei bisogni dei bambini e dei ragazzi.

### **Esperienza Pregressa Progettuale**

Industria Scenica da anni si occupa di laboratori e progetti che intendono sviluppare le abilità e le competenze dei bambini e dei ragazzi (dai 6 ai 18 anni) tramite le arti teatrali e performative seguendo le metodologie sopra descritte (cfr. [www.industriascenica.com](http://www.industriascenica.com)). In questo senso ha maturato come gruppo di lavoro un metodo ed una conoscenza delle arti oggetto del presente bando.



Alleghiamo qui sotto una breve descrizione dettagliata delle attività svolte, in particolare sul territorio oggetto del presente bando.

## 2012

**Progetto Slang:** progetto multidisciplinare di valorizzazione delle potenzialità dei giovani come mediatori e risorsa per il miglioramento della vita comunitaria. Il progetto ha promosso l'incontro tra adolescenza e territorio attraverso pratiche artistiche che si preoccupano della relazione tra arte del territorio, arte giovanile e arte pubblica, eventi e percorsi di ricerca artistica, in cui si è contemporaneamente attore, spettatore, adolescente e cittadino attivo. Il progetto è stato svolto con il Comune di Caponago.

## 2013

**Tempo di Festa:** un percorso di educazione alla festività e di consapevolezza del divertimento che prende avvio da poche e semplici domande, quali "cosa vuol dire fare festa? Come si costruisce, si prepara, si vive e si smonta una festa? Come si vive il divertimento?". Il progetto è stato creato con il Comune, la Scuola e le Associazioni di Caponago; sede del progetto è l'edificio Ex-Ospedaletto presso il parco Europa.

**Progetto Assaggio: Giovani Associazioni Cercasi:** progetto vincitore del bando Associazionismo di Fondazione Cariplo - Comunità Monza e Brianza. Partnership tra Industria Scenica, Comune di Caponago e le Associazioni del territorio.

## 2014

**Progetto Trampolino Verso il Cielo:** percorso di immaginazione e ricostruzione, trasformazione dello spazio Ex-Ospedaletto di Caponago, sede del progetto, sia in termini di nome, identità, logo, ma anche in termini fisici ("come dipingo i muri, come lo arredo, cosa ci metto dentro?").

**Progetto WEARE - WEBULLI:** progetto realizzato con il contributo della Regione Lombardia - D.G. Protezione civile "Azioni orientate verso l'educazione alla legalità".

In particolare sul territorio di Caponago, in collaborazione con la Scuola Secondaria si realizza il laboratorio WEARE che genera il video #WEARE Basta al Cyberbullismo.

**Progetto Image.Me:** progetto Vincitore del Bando Emblematici Minori Fondazione Monza Brianza; realizzato con l'Università Cattolica Centro di Ricerca Cremit e con la Cooperativa Spazio Giovani. ImageME è stato un progetto di ricerca azione per riflettere sui comportamenti a rischio all'interno del web e dei social media.

## 2015

**SPAZIO MIX:** il progetto dà continuità ai primi due progetti presso l'Ex-Ospedaletto di Caponago. Il terzo anno, lo spazio, ormai "casa" dei ragazzi, è stato riempito di un ricco programma di laboratori e attività culturali scelte dai ragazzi delle diverse età: laboratori di trucco, di "parrucco", di rap, di beat box, di graffiti, di video, di teatro.

## 2016/2017

**SPAZIO MIX:** in continuità con i progetti sopra descritti viene costruita dai ragazzi stessi una sala di registrazione musicale al fine di poter esercitarsi alla creazione di testi e basi rap. Vengono introdotti due eventi festivi rivolti alla comunità adulta di Caponago. Viene introdotto un percorso dedicato ai più piccoli, alle classi 4 della scuola primaria che ha lavorato sul tema del rapporto dei singoli con il proprio territorio. Viene portato avanti l'appuntamento settimanale serale del lunedì che ha visto e vede i ragazzi confrontarsi con diverse laboratori/discipline: street design, beatbox, trucco, nail art, parkour, sartoria

*15 aprile*  
*SM*

creativa, videogames, tattoo, etc. Percorsi diversi con obiettivi comuni: educare alla coesione, alla bellezza, alla responsabilità civica e umana.

**Progetto StreetArtCaponago:** il progetto ha visto i ragazzi della secondaria di secondaria di Caponago nell' abbellimento dei bagni della scuola in contrasto con le scritte e gli insulti presenti sugli stessi. Industria Scenica ha curato il processo partecipato ed ha accompagnato i ragazzi nelle diverse fasi di ideazione, realizzazione ed installazione delle opere.

**Progetto In cerca di Bellezza:** in continuità con il progetto "Street Art" il progetto "In Cerca di Bellezza" ha visto coinvolti i ragazzi della secondaria di Caponago nell'organizzare n°2 serate di condivisione e racconto sul tema della bellezza. Industria Scenica insieme ai docenti e al Comune di Caponago ha supportato i ragazzi nella fase di ideazione delle serate e nella loro organizzazione. Il tutto ha visto diversi esponenti della cultura e non raccontare in persona o per missiva la loro esperienza di bellezza.

**Progetto SLANG\_Peer&Media:** il progetto ha coinvolto le scuole secondarie del Vimercate in un percorso di peer&media education sui temi del bullismo e del cyberbullismo, l'I.C. Ada Negri è stato coinvolto nella fase di incontri peer-to-peer con gli alunni delle scuole secondarie di secondo grado. Il percorso ha visto coinvolte n°4 classi prime che hanno partecipato alle lezioni svolte dai coetanei sui temi di progetto.

**Progetto Laboratorio di Teatro:** Industria Scenica ha attivato un laboratorio di teatro sociale con n°1 classe prima della secondaria di Cavenago al fine di curare le relazioni del gruppo classe attraverso un percorso espressivo tramite i mezzi del teatro e della performace.

**2017/2018**

**SPAZIO MIX:** nell'Ottobre 2017 ad Industria Scenica, su commissione del Comune di Caponago, viene affidata la gestione dello Spazio Mix per la durata di 24 mesi. Prende così forma un progetto suddiviso in attività differenti atte a realizzare un senso di appartenenza comune presso la cittadinanza; il tutto svolto in continuità dei progetti già svolti negli anni precedenti.

**Progetto Special Doors #Belliattivi:** il progetto che coinvolge gli alunni della secondaria di Caponago lavorerà sulla cura del bene comune in continuità dei progetti #belliattivi degli anni passati. Dalla raccolta delle bozze alla realizzazione Industria Scenica sta curando il processo di creazione collettiva che coinvolge tutti i ragazzi.

**Progetto CIRCLE:** CIRCLE è un progetto di media e peer education dedicato ai ragazzi delle Scuole Secondarie di Primo e Secondo Grado di Vimercate e incentrato sulla tematica della dipendenza da nuove tecnologie e social network tra i giovani.

CIRCLE utilizza le metodologie della peer&media education e i linguaggi del video per promuovere la prevenzione ad un abuso ed uso poco consapevole dei nuovi media digitali. Il progetto CIRCLE è stato finanziato dalla Fondazione di Comunità di Monza e Brianza nell'ambito del bando Youth Bank 2017.

**Progetto PON-Inclusione SCUOLATTIVA:** Industria Scenica ha gestito i diversi moduli presenti nel progetto (<https://www.progettoscuelattiva.com/laboratori/>) in particolare il Modulo Street Culture sulla promozione e sperimentazione delle diverse culture e pratiche hip-hop e i Moduli Innovation di sperimentazione di nuove tecnologie per l'apprendimento della lingua inglese

**Laboratorio sul Rito:** Industria Scenica ha condotto un laboratorio sulla racconta di storie e riti personali con i bambini delle quinte della Scuola Primaria di Caponago. Il progetto è



partito dalla condivisione di storie familiari e personali e si è concluso con la creazione di un rito collettivo di salute svolto a fine anno scolastico.

### **Attività**

A Seguire una descrizione delle attività proposte per i singoli moduli oggetto del bando. Si rimanda per una progettazione dettagliata ad una co-progettazione con la scuole e i diversi attori della comunità scolastica e del territorio.

### **Modulo Parli come un Libro**

Gli esperti di Industria Scenica si occuperanno di costruire con i tutor un percorso che possa raccogliere diverse storie del territorio attivando contatti con enti, associazioni e persone del territorio. Con i bambini si procederà dunque alla riscrittura della storie raccolte e alla loro trasformazione in libri parlanti, video-libri, sketchbook, lapbook e scene teatrali. Si costruirà insieme alla scuola un esito in cui socializzare verso le famiglie, il territorio e la comunità scolastica i prodotti artistici creati. Si creerà un calendario condiviso con la scuola che alterni tempi intensivi a tempi cadenzati settimanalmente.

### **Modulo Progetto di Strada**

Focus del modulo sarà la sperimentazione di alcune discipline della cultura hip-hop. Industria Scenica ha già condotto diversi percorsi simili (come da descrizione dell'attività pregressa). A partire dalla composizione di alcuni testi hip hop si lavorerà sull'implementazione delle competenze di base della lingua italiana. Questo sarà possibile grazie all'incontro con alcuni esponenti del mondo hip-hop e street. Il percorso si incentrerà infatti sulla conoscenza delle tecniche di scrittura rap e poetry slam; cultura referenziata presso i ragazzi, da cui il modulo parte per approfondire storicità e aspetti riguardanti le modalità di scrittura.

Il modulo sarà dunque suddiviso in più sotto-moduli, ognuno con obiettivi precisi che tendono all'incontro con diversi esperti del settore affinché vengano sperimentate dai ragazzi diverse discipline e diverse tecniche.

Ulteriore scopo del modulo è la realizzazione, a partire dal percorso svolto di un murales che racconti le narrazioni nate nella composizione dei brani hip hop.

Nella parte conclusiva del modulo, invece, i ragazzi partecipanti incontreranno il territorio a cui appartengono grazie a un evento che darà loro modo di raccontare alla comunità ciò che hanno creato ed il percorso svolto.

### **Modulo Libristruttori**

Gli esperti di Industria Scenica condurranno i bambini alla ricerca di diverse storie del territorio che riportino sia dei racconti individuali che storie e riti collettivi (feste, eventi, anniversari). Il gruppo sarà condotto alla rielaborazione dei contenuti delle storie e alla creazione di evento che restituisca quanto raccolto. Le storie saranno raccolte in libri (di diversa forma e con diverse metodologie). In accordo con la scuola sarà istruito un calendario che suddividerà il modulo in incontri a una cadenza settimanale, in workshop intensivi e in eventi aperti alla comunità scolastica.



### **Modulo Come out and Play**

Gli esperti di Industria Scenica condurranno i ragazzi iscritti al modulo nella scrittura, creazione e messa in scena di un musical che li veda protagonisti nello sperimentare la lingua inglese in un contesto spettacolare. Il percorso porterà i ragazzi ad una maggiore confidenza con la lingua inglese. Il modulo si concluderà con la presentazione pubblica dell'esito.

### **Modulo Giochiamoci una storia - infanzia/libri**

Gli esperti di Industria Scenica coinvolgeranno i bambini a partire dall'ascolto di storie, fiabe e racconti territoriali verso giochi teatrali che li vedranno protagonisti delle storie. I bambini trasformeranno poi le storie esplorate, ri-elaborandole attraverso la sperimentazione di diversi materiali e la costruzione di differenti manufatti scenici come ad esempio: burattini di cartapesta, grandi libri pop-up, enormi marionette o altri artefatti inventati e costruiti a partire da materiali di recupero.

***c) Qualità, organizzazione ed esperienze pregressa del gruppo di lavoro preposto. Aderenza dei CV ai profili professionali espressi dai moduli.***

Industria Scenica dal 2012 ha collaborato, per lo svolgimento di progetti coerenti con Scuola Attiva con: Fondazione Cariplo, Fondazione Comunità Monza Brianza, Fondazione Comunità Bresciana, Fondazione Comunità Mantovana, Fondazione ASM, Fondazione ENAIP Lombardia, Fondazione Triulza, Università Cattolica di Brescia, Università Cattolica di Milano - CREMIT, Regione Lombardia, NEXT Spettacolo, MIUR, MIBACT, Progetto FUNDER35, UnionCamere Lombardia, BCC Cernusco S/N Filiale Vimodrone, FonCoop e diversi comuni, scuole ed enti delle Province di Milano, Monza e Brianza e Brescia.

Industria Scenica supporta le sue progettazioni grazie a diverse reti nelle quali opera: A.N.C.R.I.T.; AGIS Lombardia; LEGACOOP - Nazionale Rappresentanza Cooperazione Culturmedia; CLAPS - Circuito Teatrale Regionale Finanziato dal MIBAC; DE.CI.DI. - Rete Informale Media Education.

A seguire l'elenco dei formatori proposti per i diversi moduli, di cui alleghiamo curriculum vitae.

### **Formatori**

#### **Moduli Parli come un Libro-Libristruttori- Giochiamoci una storia**

##### **Francesca Perego**

Laureata in Scienza e Tecnologie delle Arti e dello Spettacolo, indirizzo "Storia e Critica del Teatro e della Drammaturgia", presso l'Università Cattolica di Brescia, diplomata al corso di Alta Formazione per "Operatore di Teatro Sociale" presso l'Università Cattolica di Milano. Dal 2002 lavora come operatore di Teatro Sociale in contesti scolastici e di aggregazione giovanile, in contesti di disabilità medio-gravi e in contesti psichiatrici.

Dal 1998 studia teatro e teatro sociale frequentando diversi laboratori teatrali (di regia, drammaturgia, corsi d'attore, di voce e movimento) con importanti figure della scena.



La sua ricerca artistica valorizza le potenzialità degli interventi multidisciplinari e interattivi attraverso l'esplorazione dei mezzi e strumenti di comunicazione alternativi che favoriscono una relazione spontanea, immediata e creativa tra il performer e lo spettatore.

### **Anna Maria Penone**

Anna Maria Penone, Laureata in Comunicazione e didattica dell'Arte Contemporanea, Accademia delle Belle Arti di Brera, Milano; Diplomata in Counselling sistemico e costruzionista ad indirizzo socio-educativo.

Dal 2001 lavora come educatrice, facilitatrice linguistica, illustratrice, marionettista e attrice in diversi contesti sociali e culturali.

Dal 2008 ad oggi è socia fondatrice dell'Associazione La Corte della Carta che si occupa di percorsi didattici di animazioni, spettacoli e scenografie a partire dalla carta.

### **Andrea Veronelli**

Laureato in "Storia del Teatro" presso l'Università Cattolica di Milano, diplomato al corso di "Alta Formazione per Operatori di Teatro Sociale". Si è formato come attore presso la scuola di teatro della compagnia "Quelli di Grock" di Milano, e presso il "Teatro del Lemming" di Rovigo. Dal 2006 lavora nella compagnia teatrale "Teatro In-stabile" nella Seconda Casa di Reclusione di Milano, Bollate; e cura progetti di teatro sociale all'interno delle scuole (elementari, medie, superiori). Si interessa alle pratiche artistiche che riguardano la site-specific art, la performance sociale e l'arte pubblica.

### **Modulo Progetto di Strada**

**Simone Brullo** è titolare dello studio creativo HPC (Brivio) <http://www.hpc-studio.com/>, si occupa dal 2011 di arte, design e comunicazione. In questi ultimi anni ha ricoperto il ruolo di art directory per aziende del territorio Brianzolo e Milanese.

**Davide Passoni** in arte ScartyDOC e come tutor **Marco Lombardo** in arte Tenpo. Il duo di musicisti EELL SHOUS (qui un'intervista <https://www.vorrei.org/culture/3263-eell-shous-poesia-e-rap-in-brianza.html>) sono attivi nel panorama musicale brianzolo e lombardo dal 2004, con diversi EP pubblicati. Dal 2012 collaborano con Industria Scenica in diversi laboratori educativi e creativi sulla cultura hip-hop.

### **Modulo Come out and Play**

#### **Lucy Porter**

Madrelingua Inglese, creativa con forti capacità strategiche e capacità di presentazione, in grado di lavorare e costruire una squadra, ma anche di lavorare in modo indipendente.

#### **Viviana Gariboldi**

Madrelingua australiana e formatrice di Teatro Sociale, da anni conduce laboratori teatrali e non in lingua con diverse fasce d'età

### **Figura Aggiuntiva**

#### **Francesca Perego**

Laureata in Scienza e Tecnologie delle Arti e dello Spettacolo, indirizzo "Storia e Critica del Teatro e della Drammaturgia", presso l'Università Cattolica di Brescia, diplomata al corso di Alta Formazione per "Operatore di Teatro Sociale" presso l'Università Cattolica di Milano.

Dal 2002 lavora come operatore di Teatro Sociale in contesti scolastici e di aggregazione giovanile, in contesti di disabilità medio-gravi e in contesti psichiatrici.

Dal 1998 studia teatro e teatro sociale frequentando diversi laboratori teatrali (di regia, drammaturgia, corsi d'attore, di voce e movimento) con importanti figure della scena.

***d) Elementi migliorativi ed innovativi al fine di garantire la migliore qualità dei servizi offerti rispetto alle indicazioni fornite dalla stazione appaltante***

Industria Scenica propone alcuni elementi che a suo avviso possono aumentare l'impatto del progetto sia sui ragazzi e i bambini coinvolti, sia sulla comunità scolastica e territoriale. Come primo elemento suggeriamo la creazione di un'immagine comune legata al tema della storia, intesa come storia sociale, storia popolare, storia locale della città di Sesto San Giovanni. Come si evince dal progetto oggetto del presente bando, i temi del territorio e delle storie risuonano nelle arti e nelle metodologie, un'immagine/immaginario comune agevolerà la disseminazione del tema nei diversi moduli e aiuterà la riunificazione dei materiali prodotti; potrà poi essere ulteriormente oggetto di progettazione con il corpo docente per la sua declinazione dell'attività scolastica, ulteriore stimolo verso un maggior impatto del progetto sugli obiettivi preposti.

Come citato nei diversi moduli e nelle metodologie, Industria Scenica opera anche attraverso la produzione di materiali culturali di qualità, supportata, come descritto nella presentazione del team di lavoro, da esperti locali e non delle diverse arti performative. In questa direzione si intende un miglioramento di progetto tale produzione culturale e la sua disseminazione e condivisione con la comunità scolastica e territoriale attraverso eventi dedicati. In particolare Industria Scenica propone l'attivazione di un blog di progetto connesso al sito della scuola dove far convergere comunicazioni e materiali prodotti; un archivio on-line che racconti e documenti l'intero percorso.

Industria Scenica propone infine l'organizzazione di momenti festivi/celebrativi di progetto; un primo momento ad inizio delle attività, volto a raccontare e coinvolgere la popolazione scolastica e territoriale, il secondo a chiusura di progetto dove esporre gli esiti e dare spazio alle performance dei ragazzi e dei bambini coinvolti nei diversi moduli.

INDUSTRIA SCENICA  
Via S. Anna 4 - 20090 Vimodrone - (MI)  
Cooperativa Sociale Dilettosomus  
P.IVA 07881770963  
www.industriascenica.com

