

AVVISO - 112894, 11/05/2026, FSE+, Piano Estate 2026-2027

CANDIDATURA N. 34660

ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	I.C. N.2 VIA CAVOUR - IMOLA
Codice meccanografico	BOIC84300L
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA CAVOUR 26
Provincia	BOLOGNA
Comune	IMOLA
CAP	40026
Telefono	054228565
Email	BOIC84300L@istruzione.it
Sito web	https://ic2imola.edu.it/
Numero Alunni	727
Plessi	BOIC84300L BOAA84303G BOAA84305N BOEE84301P BOEE84305V BOEE843082 BOMM84301N

Il file è organizzato in 'Riepilogo candidatura' e a seguire i progetti con i relativi moduli.

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Piano Estate 2026-2027
Istituto	BOIC84300L - I.C. N.2 VIA CAVOUR
Codice candidatura	34660
Importo totale richiesto	€ 51.480,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	57
Data Delibera Collegio docenti	19/05/2026
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	78
Data Delibera Consiglio d'istituto	29/08/2025

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A4.A - SCUOLA VIVA OLTRE L'ORARIO	€ 51.480,00
TOTALE PROGETTI	€ 51.480,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria e sport	DIVENTO UNO SPORTIVO	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE	€ 6.660,00
ESO4.6.A4.A	Attività ricreative e ludiche	Officina della Fantasia: Creare, Giocare, Condividere	€ 6.660,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIE	€ 6.660,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	1 English in Action: Gioca, Canta e Impara l'Inglese	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	ITALIANO PER TUTTI	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	CRESCO CON LA MUSICA	€ 6.660,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	2 English in Action: Gioca, Canta e Impara l'Inglese	€ 6.660,00
TOTALE MODULI			€ 51.480,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: SCUOLA VIVA OLTRE L'ORARIO

ESO4.6.A4

ESO4.6.A4.A

Titolo	ESO4.6.A4.A - SCUOLA VIVA OLTRE L'ORARIO
Descrizione	Il progetto Piano Estate rappresenta un'iniziativa strategica finalizzata a trasformare la scuola in un polo di riferimento educativo, culturale e sociale aperto oltre il normale orario delle lezioni. L'obiettivo centrale è contrastare la povertà educativa e la dispersione scolastica, offrendo risposte concrete ai divari di apprendimento legati a svantaggi socio-economici o territoriali. Attraverso il prolungamento delle attività nei mesi estivi e nelle ore pomeridiane, l'istituto si propone come uno spazio sicuro, accogliente e inclusivo, capace di rimettere al centro il benessere relazionale e formativo di ogni studente. Sul piano della didattica, il progetto supera l'impostazione tradizionale della lezione frontale per favorire approcci operativi ed esperienziali. Gli interventi di potenziamento delle competenze di base si fondono con laboratori innovativi dedicati alle discipline STEM, all'arte, alla musica e allo sport. Questo mix di attività consente di stimolare la curiosità innata dei ragazzi, valorizzare i diversi stili di apprendimento e attivare percorsi di forte motivazione allo studio. L'apprendimento diventa così un'esperienza gratificante e cooperativa, in cui la condivisione e il lavoro di squadra rafforzano l'autostima e lo sviluppo di competenze trasversali. La dimensione inclusiva del piano si manifesta nella progettazione di contesti capaci di accogliere le fragilità, personalizzando i percorsi per gli alunni con bisogni educativi speciali o a maggior rischio di abbandono. L'azione della scuola non si limita alla didattica, ma si estende al supporto emotivo e all'orientamento, aiutando gli studenti a riscoprire le proprie potenzialità e a riflettere sul proprio futuro. In questo modo, il Piano Estate si configura anche come un prezioso servizio di welfare per le famiglie, consolidando l'alleanza educativa tra la scuola e il territorio.
Codice CUP	F24D26002070007
Data inizio prevista	10/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027

Numero moduli	8
Importo richiesto	€ 51.480,00

MODULO	
Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	245622 - CRESCO CON LA MUSICA
Descrizione	Il modulo dedicato alla Consapevolezza ed Espressione Culturale mira a stimolare la capacità degli studenti di comprendere, valorizzare e reinterpretare in modo creativo le diverse manifestazioni artistiche, letterarie, storiche e di patrimonio culturale. L'obiettivo primario è sviluppare l'apertura mentale, l'empatia e l'identità culturale degli alunni, contrastando i divari e l'emarginazione sociale attraverso la condivisione della bellezza e dei linguaggi universali dell'arte musicale. L'azione didattica si sviluppa attraverso esperienze dirette ed esplorazioni multidisciplinari. Gli studenti partecipano a laboratori di arti musicali e teatrali, imparando a decodificare i diversi linguaggi espressivi e a utilizzarli per raccontare se stessi e il proprio mondo. Una parte del percorso è svolta attraverso l'uso di tecnologie digitali (come tour virtuali e storytelling interattivo). La metodologia laboratoriale mette al centro il protagonismo dei ragazzi e l'apprendimento cooperativo. Il processo creativo viene vissuto come uno spazio sicuro di sperimentazione e libertà, in cui errore o insolito si trasformano in risorsa estetica, rafforzando l'autostima e lo sviluppo del pensiero laterale dei partecipanti
Data inizio prevista	10/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	BOIC84300L
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

CRESCO CON LA MUSICA

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 6.660,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria e sport
Titolo modulo	245390 - DIVENTO UNO SPORTIVO
Descrizione	Il modulo di Educazione Motoria, Sport e Gioco Didattico promuove il benessere psicofisico e l'inclusione attraverso il movimento e l'attività ludico-sportiva. Il modulo intende il movimento non solo come esercizio fisico, ma come linguaggio universale per favorire la socializzazione, il rispetto delle regole e la valorizzazione delle diversità. L'attività sportiva e il gioco strutturato diventano strumenti pedagogici centrali per contrastare l'isolamento, stimolare l'autostima e riattivare la motivazione personale all'interno del contesto scolastico. Sul piano pratico, il percorso si articola in attività che uniscono lo sviluppo delle capacità coordinative a dinamiche di gioco cooperativo. Gli studenti sperimentano discipline sportive individuali e di squadra, circuiti motori e giochi tradizionali rivisitati in chiave inclusiva, dove il successo del singolo dipende dalla collaborazione del gruppo. Questa impostazione permette di destrutturare la competitività esasperata, focalizzando l'attenzione sul fair play, sulla gestione emotiva della vittoria e della sconfitta e sul supporto reciproco tra compagni. L'integrazione del gioco didattico all'interno delle attività motorie consente inoltre di stimolare funzioni cognitive fondamentali quali l'attenzione, la pianificazione strategica e il problem solving rapido. Muovendosi in contesti di apprendimento dinamici e prevalentemente all'aperto, gli alunni sviluppano una maggiore consapevolezza del proprio corpo e dello spazio circostante. Il modulo si configura così come un'azione chiave del Piano Estate per restituire ai ragazzi una dimensione di socialità attiva, sana e fortemente motivante.
Data inizio prevista	10/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	BOIC84300L
Numero destinatari	23
Numero ore	30

Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado Alunne/i scuola Primaria
-------------	---

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

DIVENTO UNO SPORTIVO

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)
Titolo modulo	245544 - 1 English in Action: Gioca, Canta e Impara l'Inglese
Descrizione	Il modulo di Lingua Inglese per la Scuola Primaria mira ad avvicinare i bambini alla lingua straniera in modo spontaneo, divertente e inclusivo. L'obiettivo centrale è stimolare la motivazione, la curiosità e il desiderio di comunicare. Sfruttando la naturale plasticità cerebrale dei bambini della scuola primaria, il percorso intende sviluppare le prime competenze comunicative e interculturali di base, gettando le fondamenta per una cittadinanza globale e riducendo i divari linguistici di partenza. L'approccio didattico si basa interamente sulla metodologia del Natural Approach e del Total Physical Response (TPR), in cui l'apprendimento linguistico avviene attraverso il movimento, l'azione e l'esperienza sensoriale. Le lezioni superano lo studio formale della grammatica e si sviluppano attraverso contesti immersivi e ludici. Gli alunni imparano l'inglese ascoltando e mimando storie, partecipando a giochi di ruolo, intonando canti (chants) e filastrocche, e realizzando piccoli progetti manuali (learning by doing). Questa forte dimensione pratica permette di interiorizzare il lessico quotidiano e le strutture fonetiche in modo intuitivo e duraturo. Le attività laboratoriali sono progettate per garantire l'inclusione di ogni studente, valorizzando l'apprendimento cooperativo e il supporto tra pari. L'errore di pronuncia o di produzione non viene penalizzato, ma accolto come una tappa naturale del processo di acquisizione linguistica, preservando così l'autostima e la fiducia in sé stessi. Il modulo trasforma così la lingua inglese da materia di studio a strumento vivo di gioco, interazione ed esplorazione del mondo, perfettamente in linea con lo spirito del Piano Estate.
Data inizio prevista	10/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	BOIC84300L
Numero destinatari	21
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

1 English in Action: Gioca, Canta e Impara l'Inglese

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	245599 - ITALIANO PER TUTTI
Descrizione	Il modulo dedicato alla Lingua Madre (o Competenza Alfabetica Funzionale) mira a potenziare le capacità di lettura, scrittura, comprensione ed espressione orale degli studenti, intese come fondamenta irrinunciabili per il successo formativo e l'inclusione sociale. L'obiettivo primario è colmare i divari linguistici e culturali che generano disuguaglianze negli apprendimenti, aiutando i ragazzi a superare le difficoltà di espressione o la timidezza comunicativa. Attraverso percorsi stimolanti e interattivi, il modulo contrasta la dispersione scolastica e favorisce la motivazione allo studio, riscoprendo la lingua italiana come strumento di espressione del proprio vissuto, di pensiero critico e di relazione con gli altri. L'azione didattica supera l'impostazione rigida della grammatica e dell'analisi testuale tradizionale, privilegiando laboratori di scrittura creativa, percorsi di lettura immersiva e attività di storytelling. Gli studenti sperimentano la manipolazione dei testi attraverso riscritture, giochi linguistici e la produzione di contenuti multimediali (come brevi podcast, articoli di giornale scolastico o sceneggiature). Grande spazio viene dedicato all'oralità, allenando i ragazzi a strutturare discorsi chiari, ad argomentare le proprie idee in pubblico e ad ascoltare attivamente i compagni durante discussioni di gruppo e piccoli dibattiti guidati.
Data inizio prevista	10/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	BOIC84300L
Numero destinatari	21
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

ITALIANO PER TUTTI

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO

Tipo modulo	Attività ricreative e ludiche
Titolo modulo	245447 - Officina della Fantasia: Creare, Giocare, Condividere
Descrizione	Il modulo dedicato alle Attività Creative e Ludiche pone l'espressività artistica, la manualità e il gioco al centro del processo di crescita, utilizzandoli come leve fondamentali per l'inclusione e il benessere emotivo degli studenti, anche con necessità di personalizzazioni e di individualizzazioni. L'obiettivo principale è offrire un canale comunicativo alternativo a quello verbale e curricolare, permettendo a ogni alunno di esprimere la propria unicità senza il timore del giudizio. Attraverso la dimensione del gioco e della libera creazione, il modulo mira a riaccendere l'entusiasmo per la scuola, riducendo le distanze sociali e culturali e contrastando il disinteresse scolastico. L'azione didattica si sviluppa attraverso una pluralità di laboratori pratici che spaziano dalle arti visive e plastiche al riciclo creativo, dalla manipolazione di materiali diversi alla progettazione di giochi di ruolo e da tavolo. Gli studenti sono stimolati a esplorare la propria immaginazione, a sviluppare il pensiero laterale e a trovare soluzioni originali a problemi concreti attraverso la manualità. Il gioco, inteso nella sua accezione più nobile di simulazione strutturata, diventa il terreno ideale in cui sperimentare regole, dinamiche relazionali, collaborazione e sana competizione, trasformando l'apprendimento in un'esperienza intrinsecamente gratificante. La metodologia laboratoriale favorisce la cooperazione spontanea, la condivisione di strumenti e la creazione di opere collettive, rinforzando il senso di appartenenza al gruppo dei pari. L'errore, all'interno del contesto creativo, perde la sua connotazione negativa per diventare un'opportunità di scoperta e di cambiamento di prospettiva. Questo approccio non solo potenzia la motricità fine e la concentrazione, ma offre agli studenti una forte gratificazione personale che si riflette positivamente sulla loro autostima e sulla loro motivazione globale verso l'esperienza scolastica.
Data inizio prevista	10/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	BOIC84300L

Numero destinatari	22
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Officina della Fantasia: Creare, Giocare, Condividere

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 6.660,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	245519 - MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIE
Descrizione	Il modulo dedicato a Matematica, Scienze e Tecnologia mira a scardinare l'approccio astratto alle discipline scientifiche, trasformandole in strumenti vivi di interpretazione della realtà. L'obiettivo primario è superare il blocco emotivo o l'ansia da prestazione che spesso circondano queste materie, valorizzando il pensiero critico, la logica e lo spirito di ricerca. Attraverso contesti stimolanti e inclusivi, il percorso riduce i divari di apprendimento e accende la motivazione allo studio, mostrando come la scienza e la tecnologia siano linguaggi accessibili a tutti e motori di cittadinanza attiva. L'azione didattica si focalizza sulla risoluzione di problemi reali. Gli studenti non memorizzano formule, ma formulano ipotesi, realizzano esperimenti scientifici diretti e analizzano i dati raccolti. In ambito matematico e scientifico si fa largo uso di software di simulazione digitale e applicativi interattivi, che permettono di visualizzare concetti complessi e condurre esperimenti virtuali altrimenti irrealizzabili in aula. L'area tecnologica introduce inoltre i ragazzi alla cultura digitale attraverso il coding e la robotica educativa, stimolando il pensiero computazionale e l'attitudine a scomporre problemi complessi in parti più semplici. Un'attenzione centrale è dedicata alla sostenibilità attraverso esperimenti green e laboratori di ecologia pratica. Gli alunni analizzano i fenomeni naturali, l'impatto ambientale e le energie rinnovabili manipolando materiali biologici e riciclati, unendo la teoria scientifica alla sensibilità ecologica. Il lavoro si svolge in un clima cooperativo, dove i piccoli team di ricerca considerano l'errore non come un fallimento, ma come un dato scientifico essenziale per ridefinire la strategia di soluzione. Questo processo rinforza l'autoefficacia, stimola una curiosità duratura e orienta positivamente gli studenti verso le competenze chiave del futuro.
Data inizio prevista	10/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	BOIC84300L
Numero destinatari	20

Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIE

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 6.660,00

MODULO

Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	245417 - CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE
Descrizione	Il modulo dedicato alla Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare a Imparare punta a sviluppare la consapevolezza di sé, la gestione delle emozioni e la capacità di governare in autonomia il proprio percorso di crescita e apprendimento. L'obiettivo centrale è fornire agli studenti gli strumenti mentali e relazionali necessari per affrontare le sfide scolastiche e personali, trasformando la fragilità in resilienza e la passività in partecipazione attiva, anche in situazioni con necessità di personalizzazioni e individualizzazioni. Attraverso questo percorso, la scuola promuove il benessere psicologico e l'inclusione, aiutando ogni alunno a riconoscere il proprio potenziale e a ritrovare una profonda motivazione allo studio. Le attività si focalizzano sul potenziamento delle abilità sociali e dell'intelligenza emotiva mediante dinamiche di gruppo, dibattiti guidati e metodologie di apprendimento cooperativo. Gli studenti si allenano a comunicare in modo efficace, ad ascoltare l'altro con empatia e a gestire i conflitti in modo costruttivo, scoprendo il valore del lavoro di squadra. Parallelamente, il modulo affronta la dimensione dell'autoregolazione, guidando i ragazzi a identificare i propri stili di apprendimento preferiti, a organizzare il tempo, a gestire lo stress da prestazione e a selezionare le informazioni in modo critico. Sul piano metodologico, il modulo supera l'insegnamento teorico a favore di laboratori di riflessione metacognitiva, simulazioni e attività di problem solving basate su casi reali. Gli alunni imparano a valutare i propri progressi e a considerare l'errore non come un fallimento, ma come una tappa naturale e costruttiva del processo di conoscenza. Questo approccio sviluppa un'attitudine flessibile e curiosa verso il sapere, gettando le basi per un apprendimento continuo che accompagni i ragazzi anche al di fuori del contesto scolastico.
Data inizio prevista	10/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	BOIC84300L
Numero destinatari	23

Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 6.660,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)
Titolo modulo	267445 - 2 English in Action: Gioca, Canta e Impara l'Inglese
Descrizione	cc
Data inizio prevista	10/06/2026
Data fine prevista	30/06/2026
Sede dove è previsto il modulo	BOIC84300L
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

2 English in Action: Gioca, Canta e Impara l'Inglese

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 6.660,00

DICHIARAZIONI

☒ Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo/rendiconto relativo all'ultimo anno di esercizio utile a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei

CRITERI DI VALUTAZIONE AVVISO

Domanda criterio - "Coerenza con il PN e il PTOF"

Il progetto è coerente con gli obiettivi del Programma Nazionale 21-27 e del PTOF dell'Istituzione Scolastica?

Risposta:

- SI

Domanda criterio - "Parità di accesso e pari opportunità"

Il progetto garantisce parità di accesso e pari opportunità?

Risposta:

- SI