

AVVISO - 136777, 09/10/2024, FSE+, Agenda NORD
CANDIDATURA N. 6185
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	431
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	Agenda NORD
Istituto	BOIC84300L - I.C. N.2 VIA CAVOUR
Codice candidatura	6185
Importo totale richiesto	€ 61.110,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	12106
Data Delibera Collegio docenti	30/10/2024
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	0012142
Data Delibera Consiglio d'istituto	06/11/2024

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A1.B - Un filo che ci unisce	€ 50.520,00
ESO4.6.A2.B - Insieme nel digitale	€ 10.590,00
TOTALE PROGETTI	€ 61.110,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A1.B	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria	English for fun	€ 5.295,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre	Parla Arabo con Me	€ 5.295,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre	Dalla Parola al Palco	€ 5.295,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Strumenti in Gioco	€ 5.295,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Matematica in gioco	€ 6.345,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Voci in Armonia	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Scienze	Il pomeriggio del corpo e della mente	€ 5.295,00
ESO4.6.A1.B	Scienze	Esploriamo il Mondo con i Sensi	€ 5.295,00
ESO4.6.A1.B	Scienze	Esploratori della Scienza	€ 6.345,00
ESO4.6.A2.B	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Coding Creativo: Impara a Programmare Giocando!	€ 5.295,00
ESO4.6.A2.B	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Coding Creativo: Impara a Programmare Giocando!	€ 5.295,00
TOTALE MODULI			€ 61.110,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: Un filo che ci unisce

ESO4.6.A1

ESO4.6.A1.B

Titolo	ESO4.6.A1.B - Un filo che ci unisce
Descrizione	F29I24000800001 La linea di investimento 1.4 "Intervento straordinario finalizzato alla riduzione dei divari territoriali nelle scuole Secondarie di primo e di secondo grado e alla lotta alla dispersione scolastica", promuove una serie di azioni per la prevenzione e il contrasto alla dispersione scolastica e per la riduzione dei divari territoriali nell'istruzione, investendo complessivamente 1,5 miliardi di euro. Al fine di garantire la riduzione dei divari territoriali negli apprendimenti e il contrasto alla dispersione scolastica con la realizzazione di interventi di tutoraggio e percorsi formativi in favore degli studenti a rischio di abbandono scolastico e di giovani che abbiano già abbandonato la scuola, il decreto del Ministro dell'istruzione e del merito 2 febbraio 2024, n. 19, ha assegnato euro 790 milioni complessivi per i seguenti interventi: 1. euro 750.000.000,00 in favore di tutte le istituzioni scolastiche statali secondarie di primo e secondo grado, nonché delle istituzioni scolastiche della Regione Valle d'Aosta e delle Province autonome di Trento e Bolzano; 2. euro 40.000.000,00 a favore dei Centri provinciali per l'istruzione degli adulti (CPIA). Tali finanziamenti vengono erogati in favore delle istituzioni scolastiche beneficiarie elencate negli allegati 1 e 2 del decreto ministeriale n. 19 del 2 febbraio 2024. La misura, in coerenza con quanto previsto dalla Decisione di esecuzione del Consiglio UE – CID dell'8 dicembre 2023, relativa alla revisione del Piano per la ripresa e la resilienza dell'Italia, ha inteso estendere a tutte le istituzioni scolastiche e ai CPIA le azioni previste dal decreto del Ministro dell'istruzione 24 giugno 2022, n. 170, e, al tempo stesso, garantire la prosecuzione degli interventi alle scuole già individuate come beneficiarie anche per l'annualità 2025. Al fine di incrementare la percentuale degli studenti che raggiungono i risultati in linea con il dato nazionale delle prove standardizzate di Italiano/Matematica/Inglese sia nella scuola Primaria sia nella Secondaria di primo grado, con il progetto "Un filo che ci unisce" si propongono attività rivolte a prendersi cura della motivazione di tutti gli studenti, operando con laboratori/moduli da realizzare anche in tempo extra-scuola. Il "fil rouge" della scuola tende verso l'acquisizione di competenze con "meno fatica e più motivazione".

Codice CUP	F21J24000110006
Data inizio prevista	01/01/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Numero moduli	9
Importo richiesto	€ 50.520,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria
Titolo modulo	52235 - English for fun
Descrizione	Il laboratorio è pensato per avvicinare i bambini delle scuole primarie alla lingua inglese in modo divertente e stimolante. L'obiettivo è sviluppare le competenze linguistiche di base (ascolto, parlato, lettura e scrittura) attraverso attività ludiche, giochi interattivi e progetti creativi che coinvolgano i bambini in esperienze pratiche e quotidiane.
Data inizio prevista	01/01/2025
Data fine prevista	23/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	BOIC84300L
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

English for fun

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	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	52232 - Dalla Parola al Palco
Descrizione	Laboratorio teatrale, in cui si lavorerà in gruppo, facilitando la collaborazione e l'apertura verso l'altro; si prepareranno quadri e/o atti teatrali, si agirà sull'autoefficacia e sull'autostima favorendo il processo di maturazione ed il consolidamento delle capacità relazionali; si mirerà a potenziare l'uso di linguaggi verbali e non verbali e della comunicazione corporea e musicale.
Data inizio prevista	01/04/2025
Data fine prevista	23/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	BOIC84300L
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Dalla Parola al Palco

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	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica
Titolo modulo	52150 - Matematica in gioco
Descrizione	Il laboratorio ha come scopo quello di potenziare le competenze logico-matematiche con l'utilizzo di strumenti ludici quali, ad esempio, carte e giochi di società e gare matematiche per raggiungere anche quegli studenti e quelle studentesse che vivono la matematica come una disciplina ostica e lontana dalla concretezza. I partecipanti avranno la possibilità di mettersi alla prova in diverse attività con metodi differenti rispetto a quelli usati solitamente nelle lezioni curricolari. Le attività verranno proposte agli studenti e alle studentesse della scuola primaria e della scuola secondaria di primo grado.
Data inizio prevista	01/04/2025
Data fine prevista	23/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	BOIC84300L
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Matematica in gioco

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	€ 2.295,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.050,00
TOTALE				€ 6.345,00

MODULO

Tipo modulo	Scienze
Titolo modulo	52174 - Esploratori della Scienza
Descrizione	Verranno organizzate sessioni di lavoro in laboratorio per potenziare le conoscenze e competenze scientifiche-tecnologiche tramite l'esperienza diretta. Il progetto ha l'obiettivo di avvicinare gli studenti e le studentesse al mondo della scienza attraverso attività pratiche e interattive che stimolino la curiosità e l'approccio sperimentale. L'intento è quello di incoraggiare gli studenti a diventare scienziati in azione, esplorando i principi fondamentali della fisica, della chimica, della biologia e delle scienze ambientali. In particolare, il laboratorio vuole sviluppare abilità pratiche nella realizzazione di esperimenti scientifici, nella raccolta e nell'analisi dei dati, e nella comprensione dei fenomeni naturali che ci circondano sensibilizzando, al contempo, gli studenti alle problematiche ambientali.
Data inizio prevista	01/04/2025
Data fine prevista	23/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	BOIC84300L
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Esploratori della Scienza

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	€ 2.295,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.050,00
TOTALE				€ 6.345,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	52181 - Parla Arabo con Me
Descrizione	Il progetto si propone di introdurre gli studenti alla lingua araba in modo divertente e interattivo, stimolando la loro curiosità verso la lingua e la cultura. L'obiettivo è sviluppare le competenze comunicative di base in arabo, attraverso giochi, attività pratiche e creative, favorendo familiarità con l'alfabeto, i suoni e le parole fondamentali. Parallelamente, il laboratorio promuoverà anche la conoscenza delle tradizioni culturali legate alla lingua araba, contribuendo a una formazione globale e inclusiva.
Data inizio prevista	01/01/2025
Data fine prevista	23/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	BOEE843082
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Parla Arabo con Me

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	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica
Titolo modulo	52186 - Strumenti in Gioco
Descrizione	Il progetto ha l'obiettivo di avvicinare gli studenti e le studentesse della scuola primaria alla musica attraverso l'esperienza pratica di apprendimento di uno strumento musicale. L'intento è quello di stimolare la curiosità musicale dei bambini, incoraggiandoli a esplorare nuovi suoni, a riconoscere e a sviluppare il loro senso ritmico e melodico, e a scoprire il piacere di suonare insieme in gruppo. Gli studenti si avvicineranno allo strumento musicale e scopriranno come le competenze matematiche, come il ritmo, la durata delle note e le divisioni, siano fondamentali per produrre musica. Allo stesso tempo, gli studenti e le studentesse impareranno a comprendere la relazione tra le strutture matematiche e la musica, sviluppando sia abilità logiche che creative.
Data inizio prevista	01/04/2025
Data fine prevista	23/12/2025
Sede dove è previsto il modulo	BOIC84300L
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Strumenti in Gioco

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	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Scienze
Titolo modulo	52190 - Esploriamo il Mondo con i Sensi
Descrizione	Il laboratorio ha l'obiettivo di guidare gli studenti e le studentesse della scuola primaria alla scoperta del mondo che li circonda attraverso l'utilizzo attivo dei loro sensi. Seguendo l'approccio montessoriano, l'idea è di incoraggiare l'autonomia, l'esperienza diretta e l'apprendimento pratico, stimolando la curiosità e l'osservazione attraverso attività sensoriali che coinvolgano vista, udito, tatto, olfatto e gusto. I bambini esploreranno e comprenderanno come ogni senso contribuisca alla percezione del mondo naturale e scientifico.
Data inizio prevista	01/01/2025
Data fine prevista	23/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	BOIC84300L
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Esploriamo il Mondo con i Sensi

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	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Scienze
Titolo modulo	52229 - Il pomeriggio del corpo e della mente
Descrizione	L'attività si propone di avvicinare i bambini della scuola primaria al mondo dello sport attraverso attività ludiche, inclusive e formanti. L'obiettivo principale è sviluppare le capacità motorie di base, il lavoro di squadra e il rispetto per le regole in un contesto divertente e stimolante. Il progetto intende inoltre promuovere uno stile di vita attivo e sano, con particolare attenzione all'importanza del gioco come strumento di socializzazione, educazione e crescita fisica.
Data inizio prevista	01/01/2025
Data fine prevista	23/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	BOEE843082
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Il pomeriggio del corpo e della mente

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	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica
Titolo modulo	52221 - Voci in Armonia
Descrizione	Il progetto mira ad avvicinare gli studenti della scuola primaria e secondaria di primo grado (anni ponte) alla musica, portandoli a sviluppare le capacità vocali e musicali attraverso il canto corale. L'obiettivo è creare un coro scolastico, da affiancare all'ensemble strumentale del percorso a indirizzo musicale, che unisca studenti di diverse età e promuova la collaborazione, l'ascolto reciproco e la condivisione. Il progetto intende anche avvicinare i bambini e i ragazzi alla musica in modo ludico e creativo, stimolando il loro interesse per il canto come forma di espressione artistica e includendo la consapevolezza che la musica è intrinsecamente legata a concetti matematici come le frazioni, il ritmo, la simmetria e la proporzione.
Data inizio prevista	03/02/2025
Data fine prevista	23/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	BOIC84300L
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Voci in Armonia

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

Progetto: Insieme nel digitale

ESO4.6.A2

ESO4.6.A2.B

Titolo	ESO4.6.A2.B - Insieme nel digitale
Descrizione	La linea di investimento 1.4 "Intervento straordinario finalizzato alla riduzione dei divari territoriali nelle scuole secondarie di primo e di secondo grado e alla lotta alla dispersione scolastica", promuove una serie di azioni per la prevenzione e il contrasto alla dispersione scolastica e per la riduzione dei divari territoriali nell'istruzione, investendo complessivamente 1,5 miliardi di euro. Al fine di garantire la riduzione dei divari territoriali negli apprendimenti e il contrasto alla dispersione scolastica con la realizzazione di interventi di tutoraggio e percorsi formativi in favore degli studenti a rischio di abbandono scolastico e di giovani che abbiano già abbandonato la scuola, il decreto del Ministro dell'istruzione e del merito 2 febbraio 2024, n. 19, ha effettuato assegnazioni di risorse. Tali finanziamenti vengono erogati in favore di istituzioni scolastiche. La misura, in coerenza con quanto previsto dalla Decisione di esecuzione del Consiglio UE – CID dell'8 dicembre 2023, relativa alla revisione del Piano per la ripresa e la resilienza dell'Italia, ha inteso estendere e garantire la prosecuzione degli interventi alle scuole già individuate come beneficiarie anche per l'annualità 2025. Il progetto "Insieme nel Digitale" si propone di combattere il fenomeno della dispersione scolastica nelle scuole primarie e secondarie di primo grado attraverso l'utilizzo di strumenti digitali innovativi. L'obiettivo è coinvolgere gli studenti in attività pratiche che utilizzano la tecnologia in modo stimolante e creativo, favorendo l'inclusione, l'interesse per l'apprendimento e la motivazione scolastica. I laboratori digitali sono pensati per offrire ai ragazzi l'opportunità di acquisire competenze digitali fondamentali, al tempo stesso favorendo il loro coinvolgimento attivo nel processo educativo. Il progetto punta a creare un ambiente inclusivo, in cui ogni studente possa esprimersi e apprendere in modo innovativo, riducendo le barriere che spesso portano alla disaffezione scolastica. Il progetto è indirizzato a studenti della scuola primaria e secondaria di primo grado, con un'attenzione particolare agli studenti che mostrano segnali di demotivazione, difficoltà scolastiche o rischio di abbandono.

Codice CUP	F29G24001300006
Data inizio prevista	01/01/2025
Data fine prevista	31/12/2026
Numero moduli	2
Importo richiesto	€ 10.590,00

MODULO	
Tipo modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo modulo	52261 - Coding Creativo: Impara a Programmare Giocando!
Descrizione	Il laboratorio "Coding Creativo" ha l'obiettivo di introdurre gli studenti della scuola primaria al mondo della programmazione attraverso attività ludiche e pratiche. L'obiettivo è far apprendere i concetti base della programmazione (sequenze, algoritmi, loop, condizioni) in modo divertente, stimolante e alla portata dei più giovani, utilizzando strumenti digitali pensati per bambini. Attraverso il gioco e il problem-solving, i bambini impareranno a pensare in modo logico e a risolvere problemi attraverso il coding, sviluppando al contempo la creatività, la collaborazione e il pensiero critico.
Data inizio prevista	15/09/2025
Data fine prevista	23/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	BOIC84300L
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Coding Creativo: Impara a Programmare Giocando!

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	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale
Titolo modulo	52263 - Coding Creativo: Impara a Programmare Giocando!
Descrizione	Il laboratorio "Coding Creativo" ha l'obiettivo di introdurre gli studenti della scuola primaria al mondo della programmazione attraverso attività ludiche e pratiche. L'obiettivo è far apprendere i concetti base della programmazione (sequenze, algoritmi, loop, condizioni) in modo divertente, stimolante e alla portata dei più giovani, utilizzando strumenti digitali pensati per bambini. Attraverso il gioco e il problem-solving, i bambini impareranno a pensare in modo logico e a risolvere problemi attraverso il coding, sviluppando al contempo la creatività, la collaborazione e il pensiero critico.
Data inizio prevista	15/09/2025
Data fine prevista	23/12/2026
Sede dove è previsto il modulo	BOIC84300L
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Coding Creativo: Impara a Programmare Giocando!

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	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

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