

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

CANDIDATURA N. 32602

ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	I.C. CODIGORO
Codice meccanografico	FEIC815007
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA MASSARENTI, 1
Provincia	FERRARA
Comune	CODIGORO
CAP	44021
Telefono	0533710427
Email	FEIC815007@istruzione.it
Sito web	https://iccodigoro.edu.it/
Numero Alunni	808
Plessi	FEIC815007 FEAA815014 FEAA815025 FEAA815036 FEEE815019 FEEE81502A FEEE81503B FEMM815018 FEMM815029

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

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Piano Estate 2026-2027
Istituto	FEIC815007 - I.C. CODIGORO
Codice candidatura	32602
Importo totale richiesto	€ 80.000,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	10283
Data Delibera Collegio docenti	19/05/2026
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	10284
Data Delibera Consiglio d'istituto	19/05/2026

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A4.A - EstateLab 2026/27 – Scuola Aperta tra Innovazione, Benessere e Futuro	€ 80.000,00
TOTALE PROGETTI	€ 80.000,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	Giornalisti in erba – Il giornalino della scuola	€ 8.060,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Musica e ritmo – Educazione musicale e creatività sonora	€ 8.060,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria e sport	SportLab – Movimento e benessere	€ 8.060,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Creativi in scena – Teatro, espressività e comunicazione	€ 8.060,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	STEAM Lab – Scienza in azione e problem solving interdisciplinare	€ 8.060,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria e sport	Gioco-sport inclusivo – Partecipazione per tutti	€ 8.060,00
ESO4.6.A4.A	Attività ricreative e ludiche	Creatività in gioco – Laboratori manuali e creativi	€ 8.060,00
ESO4.6.A4.A	Competenza imprenditoriale	Eco-Startup – Imprenditorialità sostenibile e green economy	€ 8.060,00
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Metodo di studio efficace – Strategie per imparare a imparare	€ 8.060,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Digital Makers – Coding, progettazione e creatività digitale	€ 7.460,00
TOTALE MODULI			€ 80.000,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: EstateLab 2026/27 – Scuola Aperta tra Innovazione, Benessere e Futuro

ESO4.6.A4

ESO4.6.A4.A

Titolo	ESO4.6.A4.A - EstateLab 2026/27 – Scuola Aperta tra Innovazione, Benessere e Futuro
Descrizione	Il progetto “EstateLab 2026/27 – Scuola Aperta tra Innovazione, Benessere e Futuro” nasce con l'obiettivo di ampliare e rafforzare l'offerta formativa durante il periodo estivo, trasformando la scuola in uno spazio educativo aperto, inclusivo e laboratoriale. L'iniziativa intende favorire il consolidamento delle competenze di base e trasversali, promuovere l'innovazione didattica e contrastare la dispersione scolastica attraverso attività coinvolgenti, pratiche e fortemente orientate alla motivazione degli studenti. I percorsi proposti integrano dimensioni cognitive, digitali, espressive e relazionali, valorizzando i talenti individuali e il lavoro cooperativo. Il progetto si articola in moduli tematici che spaziano dalle competenze STEM e digitali (coding, intelligenza artificiale, robotica e media education), alle competenze linguistiche e di cittadinanza europea, fino ad attività dedicate al benessere psicofisico, allo sport, alla creatività e all'orientamento al futuro. Particolare attenzione è riservata ai temi della sostenibilità ambientale, dell'educazione civica e dello sviluppo delle life skills. Le attività saranno realizzate attraverso metodologie attive e laboratoriali (learning by doing, cooperative learning, project work), con l'utilizzo di ambienti di apprendimento innovativi e strumenti digitali. Il progetto favorisce l'inclusione di tutti gli studenti, con particolare attenzione a quelli in situazioni di fragilità o a rischio dispersione. L'approccio interdisciplinare e pratico mira a rafforzare la motivazione allo studio, sviluppare competenze spendibili nella vita quotidiana e nel futuro professionale, e promuovere una visione della scuola come comunità educativa aperta al territorio.
Codice CUP	E44D26002380007
Data inizio prevista	10/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Numero moduli	10

Importo richiesto	€ 80.000,00
-------------------	-------------

MODULO	
Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	235905 - Giornalisti in erba – Il giornalino della scuola
Descrizione	Il modulo ha come obiettivo lo sviluppo delle competenze di scrittura funzionale e comunicazione informativa attraverso la realizzazione di un giornalino scolastico, cartaceo e/o digitale. Gli studenti saranno organizzati in una redazione con ruoli specifici (redattori, intervistatori, editor, fotografi). Le attività prevedono la raccolta di notizie, la realizzazione di interviste, la stesura di articoli, la selezione delle immagini e la revisione dei contenuti. Il percorso promuove competenze linguistiche, digitali e sociali, favorendo la responsabilizzazione, il lavoro di gruppo e l'uso consapevole dei media.
Data inizio prevista	10/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	FEAA815003
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Giornalisti in erba – Il giornalino della scuola

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.400,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 8.060,00

MODULO

Tipo modulo	Attività ricreative e ludiche
Titolo modulo	236826 - Creatività in gioco – Laboratori manuali e creativi
Descrizione	Il modulo è finalizzato allo sviluppo della creatività e delle competenze manuali attraverso attività laboratoriali pratiche e artistiche. L'intervento promuove la sperimentazione, la manualità fine e la capacità di trasformare idee in prodotti concreti. Le attività includono costruzioni creative, attività di bricolage, disegno, collage, riciclo creativo e realizzazione di oggetti artistici con materiali diversi. Gli studenti sono guidati nella progettazione e realizzazione di elaborati individuali e di gruppo. Il modulo favorisce la concentrazione, la precisione, la creatività e la valorizzazione delle capacità espressive individuali. Metodologie: learning by doing, laboratorio creativo, cooperative learning Esiti attesi: manufatti creativi, elaborati artistici, prodotti espositivi
Data inizio prevista	10/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	FEAA815003
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Creatività in gioco – Laboratori manuali e creativi

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.400,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 8.060,00

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	236731 - Musica e ritmo – Educazione musicale e creatività sonora
Descrizione	Il modulo è finalizzato allo sviluppo delle competenze musicali di base attraverso attività di ascolto, produzione e interpretazione sonora. L'intervento mira a potenziare sensibilità musicale, coordinazione e capacità espressive. Le attività comprendono esercizi ritmici, uso della voce, canto corale, esplorazione di strumenti musicali semplici e creazione di brevi composizioni sonore. Gli studenti lavorano anche sull'ascolto consapevole di diversi generi musicali. Il percorso favorisce la collaborazione, la concentrazione e la creatività, culminando in una performance musicale collettiva. Metodologie: learning by doing, cooperative learning, didattica laboratoriale Esiti attesi: esibizione musicale, produzioni sonore, sviluppo competenze ritmiche
Data inizio prevista	10/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	FEAA815003
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Musica e ritmo – Educazione musicale e creatività sonora

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.400,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 8.060,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria e sport
Titolo modulo	236807 - Gioco-sport inclusivo – Partecipazione per tutti
Descrizione	Il modulo è progettato per garantire l'inclusione attiva di tutti gli studenti attraverso attività motorie adattate e giochi sportivi semplificati. L'obiettivo è valorizzare le differenze individuali e promuovere la partecipazione indipendentemente dalle capacità fisiche. Le attività includono giochi cooperativi, percorsi motori adattati, staffette inclusive e sport di squadra con regole semplificate. Sono previste strategie di peer tutoring e gruppi eterogenei per favorire la collaborazione e il supporto reciproco. Il modulo sviluppa competenze sociali, rispetto delle regole e consapevolezza del valore della diversità, rafforzando il senso di appartenenza al gruppo. Metodologie: inclusione attiva, cooperative learning, peer tutoring Esiti attesi: partecipazione inclusiva, miglioramento abilità sociali e motorie
Data inizio prevista	10/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	FEAA815003
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Gioco-sport inclusivo – Partecipazione per tutti

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.400,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 8.060,00

MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	236897 - Digital Makers – Coding, progettazione e creatività digitale
Descrizione	Il modulo è finalizzato allo sviluppo del pensiero computazionale e delle competenze digitali attraverso attività di programmazione creativa e produzione di contenuti digitali. L'intervento promuove la capacità di analizzare problemi, scomporli in sequenze logiche e progettare soluzioni operative. Gli studenti saranno coinvolti in attività di coding su piattaforme visuali (block-based programming), realizzazione di animazioni interattive, giochi digitali e semplici applicazioni. Le attività includono la progettazione di algoritmi, la sperimentazione di comandi logici e la costruzione di prodotti digitali originali. Particolare attenzione è dedicata alla creatività, alla collaborazione tra pari e alla risoluzione di problemi complessi attraverso il pensiero logico-strutturato. Metodologie: learning by doing, problem based learning, cooperative learning, coding workshop Esiti attesi: giochi digitali, animazioni interattive, mini-app, progetti di coding
Data inizio prevista	10/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	FEAA815003
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Digital Makers – Coding, progettazione e creatività digitale

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.400,00
TOTALE				€ 7.460,00

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	236780 - Creativi in scena – Teatro, espressività e comunicazione
Descrizione	Il modulo è finalizzato allo sviluppo delle competenze espressive, comunicative e relazionali attraverso il linguaggio teatrale e performativo. L'intervento mira a potenziare la consapevolezza di sé, la gestione del corpo e della voce, e la capacità di comunicare emozioni e contenuti in modo efficace. Le attività prevedono esercizi di espressione corporea, improvvisazione guidata, costruzione di scene teatrali e realizzazione di brevi rappresentazioni. Gli studenti lavorano su testi, ruoli e scenari, sviluppando capacità di interpretazione e collaborazione. Particolare attenzione è dedicata all'inclusione, alla valorizzazione delle differenze e al lavoro di gruppo. Il modulo culmina in una performance finale aperta alla comunità scolastica. Metodologie: teatro educativo, cooperative learning, learning by doing, role playing Esiti attesi: performance teatrale, miglioramento espressività e comunicazione
Data inizio prevista	10/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	FEAA815003
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Creativi in scena – Teatro, espressività e comunicazione

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.400,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 8.060,00

MODULO

Tipo modulo	Competenza imprenditoriale
Titolo modulo	236844 - Eco-Startup – Imprenditorialità sostenibile e green economy
Descrizione	Il modulo integra competenze imprenditoriali e sostenibilità ambientale, promuovendo la progettazione di idee “green” orientate alla tutela dell’ambiente. L’intervento sviluppa consapevolezza ecologica e spirito di iniziativa. Gli studenti lavorano su idee imprenditoriali legate al riciclo, all’energia sostenibile, alla riduzione degli sprechi e all’economia circolare. Le attività prevedono la progettazione di soluzioni eco-compatibili e la simulazione di micro-progetti sostenibili. Il percorso favorisce responsabilità ambientale, creatività e capacità progettuale orientata al futuro. Metodologie: green learning, project based learning, cooperative learning Esiti attesi: progetto sostenibile, prototipo green, presentazione finale
Data inizio prevista	10/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	FEAA815003
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Eco-Startup – Imprenditorialità sostenibile e green economy

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.400,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 8.060,00

MODULO

Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	236871 - Metodo di studio efficace – Strategie per imparare a imparare
Descrizione	Il modulo è finalizzato allo sviluppo della competenza metacognitiva attraverso l'acquisizione di strategie di studio efficaci e personalizzate. L'intervento mira a rendere gli studenti più autonomi, consapevoli e organizzati nel proprio processo di apprendimento. Le attività includono l'analisi del proprio metodo di studio, la costruzione di mappe concettuali, tecniche di memorizzazione, gestione del tempo e organizzazione del lavoro scolastico. Gli studenti sperimentano diverse strategie per individuare quelle più efficaci per il proprio stile di apprendimento. Il modulo promuove l'autonomia, la responsabilità e la capacità di riflettere sui propri processi cognitivi. Metodologie: learning by doing, metacognizione, cooperative learning Esiti attesi: mappe concettuali, diario di apprendimento, miglioramento autonomia
Data inizio prevista	10/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	FEAA815003
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Metodo di studio efficace – Strategie per imparare a imparare

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.400,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 8.060,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	236792 - STEAM Lab – Scienza in azione e problem solving interdisciplinare
Descrizione	Il modulo è finalizzato al potenziamento integrato delle competenze scientifiche, matematiche e tecnologiche attraverso un approccio STEAM laboratoriale. L'intervento promuove lo sviluppo del pensiero critico, della capacità di osservazione e della risoluzione di problemi complessi in contesti reali. Gli studenti saranno coinvolti in attività sperimentali strutturate secondo il metodo scientifico: formulazione di ipotesi, progettazione di esperimenti, raccolta dati, analisi e interpretazione dei risultati. Sono previste attività interdisciplinari che integrano matematica, scienze e tecnologia, con l'uso di strumenti digitali, simulazioni e semplici prototipi. Particolare attenzione è dedicata alla cooperazione tra pari e alla progettazione di soluzioni innovative a problemi concreti (ambiente, energia, fenomeni naturali). Il percorso si conclude con la presentazione di elaborati o prototipi scientifici. Metodologie: inquiry-based learning, problem based learning, cooperative learning, learning by doing Esiti attesi: esperimenti documentati, modelli scientifici, prototipi STEAM
Data inizio prevista	10/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	FEAA815003
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

STEAM Lab – Scienza in azione e problem solving interdisciplinare

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.400,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 8.060,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria e sport
Titolo modulo	236764 - SportLab – Movimento e benessere
Descrizione	Il modulo è finalizzato al potenziamento delle competenze motorie, sociali e relazionali attraverso un percorso strutturato di attività sportive e giochi cooperativi. L'intervento promuove il movimento come strumento educativo per il benessere psicofisico, lo sviluppo dell'autostima e la socializzazione. Le attività prevedono giochi di squadra, percorsi motori, staffette, circuiti di coordinazione, attività di equilibrio e resistenza, oltre a giochi sportivi semplificati (pallamano, pallavolo, calcio educativo, basket di base). Particolare attenzione è dedicata al fair play, al rispetto delle regole e alla collaborazione tra pari. Il modulo favorisce inoltre la gestione delle emozioni in contesto competitivo e cooperativo, promuovendo inclusione e partecipazione attiva di tutti gli studenti, indipendentemente dalle abilità motorie. Metodologie: cooperative learning, learning by doing, peer tutoring Esiti attesi: miglioramento capacità motorie, partecipazione attiva, comportamenti cooperativi
Data inizio prevista	10/06/2026
Data fine prevista	31/12/2027
Sede dove è previsto il modulo	FEAA815003
Numero destinatari	20
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

SportLab – Movimento e benessere

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
Opzionale	Mensa	Costo giorno persona	7€ / giorno	€ 1.400,00
Opzionale	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30€ / partecipante	€ 600,00
TOTALE				€ 8.060,00

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