

**AVVISO - 136777, 09/10/2024, FSE+, Agenda NORD**  
**CANDIDATURA N. 5684**  
**ANAGRAFICA SCUOLA**

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	IC CASTELL'ARQUATO
Codice meccanografico	PCIC81500R
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA ROMA 1
Provincia	PIACENZA
Comune	CASTELL'ARQUATO
CAP	29014
Telefono	0523805167
Email	PCIC81500R@istruzione.it
Sito web	
Numero Alunni	414
Plessi	PCIC81500R PCAA81501N PCAA81502P PCAA81503Q PCAA81504R PCEE81501V PCEE81502X PCEE815031 PCEE815042 PCEE815053 PCMM81501T PCMM81502V

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

## RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Agenda NORD
Istituto	PCIC81500R - IC CASTELL'ARQUATO
Codice candidatura	5684
Importo totale richiesto	€ 45.420,00
Num. Prot. Delibera Collegio docenti	7943
Data Delibera Collegio docenti	18/12/2023
Num. Prot. Delibera Consiglio d'istituto	7966
Data Delibera Consiglio d'istituto	18/12/2023

## RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A1.B - La palestra dei talenti	€ 45.420,00
<b>TOTALE PROGETTI</b>	<b>€ 45.420,00</b>

## RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A1.B	Lingua madre	A, B, C, Divertiamoci! Lusurasco e Castelnuovo	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre	A, B, C, Divertiamoci! Alseno	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Lingua madre	A, B, C, Divertiamoci! Castell'Arquato e Vigolo	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Mate...matta Alseno	€ 6.060,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Mate... matta Lusurasco	€ 5.295,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Mate...matta Castelnuovo	€ 5.295,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Mate...matta Vigolo	€ 5.295,00
ESO4.6.A1.B	Matematica	Mate...matta Castell'Arquato	€ 5.295,00
<b>TOTALE MODULI</b>			<b>€ 45.420,00</b>

## PROGETTI E MODULI

## Progetto: La palestra dei talenti

### ESO4.6.A1

### ESO4.6.A1.B

Titolo

ESO4.6.A1.B - La palestra dei talenti

## Descrizione

"La palestra dei talenti", è fondamentalmente un progetto di alfabetizzazione in italiano e matematica per la scuola primaria, rivolto alle classi 2, 3, 4 e 5. Il progetto si propone di sviluppare e migliorare le competenze linguistiche e matematiche degli alunni attraverso un approccio integrato e innovativo, che si basa su metodi didattici attivi e coinvolgenti, con l'obiettivo di stimolare l'interesse degli studenti e migliorare le loro abilità.

Obiettivi del progetto:

### 1. Sviluppo delle competenze linguistiche.

- Potenziare la capacità di comprensione e produzione scritta e orale.

- Favorire l'uso corretto della grammatica e del lessico.

- Stimolare la lettura e l'interpretazione di testi di vario genere.

### 2. Sviluppo delle competenze matematiche.

- Consolidare le conoscenze di base in aritmetica, geometria e risoluzione dei problemi.

- Promuovere il pensiero critico e logico attraverso attività pratiche e ludiche.

- Integrare la matematica con altre discipline, come l'arte e la scienza, per renderla più significativa.

Per la metodologia, si prevede un approccio multidisciplinare, utilizzando diverse strategie didattiche quali:

- Laboratori creativi con attività pratiche in cui gli studenti possono esplorare e applicare le competenze linguistiche e matematiche in contesti reali.

- Letture interattive, utilizzando libri illustrati e storie che stimolino la discussione e il confronto tra gli alunni, con domande aperte per favorire la comprensione e il ragionamento critico.

- Giochi matematici, con sfide che rendano l'apprendimento della matematica divertente e stimolante, incoraggiando la collaborazione tra compagni.

- Tecnologie educative, con l'utilizzo di strumenti digitali per l'apprendimento, come applicazioni e piattaforme online, che permettano agli studenti di esercitarsi in modo interattivo e coinvolgente.

Le attività previste saranno:

- Progetti di lettura condivisa (con letture di testi tratti da libri, seguite da discussioni di gruppo e attività creative legate alla trama e ai personaggi).

- Esercitazioni di matematica "in movimento" (con attività ludico-pratiche come giochi di ruolo, dove gli studenti dovranno applicare le loro conoscenze matematiche in situazioni quotidiane di vita vissuta).

	La valutazione del progetto avverrà attraverso osservazioni continue e feedback da parte degli insegnanti, con l'obiettivo di monitorare i progressi degli studenti e adattare le attività alle loro esigenze. Saranno previsti anche momenti di autovalutazione per gli alunni, affinché possano riflettere sui propri apprendimenti.
Codice CUP	H14D24002650007
Data inizio prevista	07/02/2025
Data fine prevista	17/06/2026
Numero moduli	8
Importo richiesto	€ 45.420,00

## MODULO

Tipo modulo	Matematica
Titolo modulo	54885 - Mate...matta Alseno
Descrizione	<p>Gli obiettivi che si intendono perseguire sono: consolidare le competenze di base (rafforzare le conoscenze fondamentali di matematica, assicurare che ogni studente acquisisca padronanza delle operazioni fondamentali come addizione, sottrazione, moltiplicazione e divisione), potenziare il pensiero logico e critico (sviluppare il pensiero logico e la capacità di ragionamento, aiutando gli studenti a risolvere problemi matematici in modo strutturato e consapevole, favorire un approccio analitico che permetta agli studenti di comprendere i passaggi necessari alla risoluzione di un problema) e stimolare l'interesse e la motivazione verso la matematica (rendere l'apprendimento della matematica più coinvolgente attraverso giochi, attività pratiche e situazioni di vita reale, stimolando la curiosità e l'interesse degli alunni, favorire un atteggiamento positivo verso la matematica, riducendo paure o pregiudizi e incentivando una partecipazione attiva alle lezioni).</p> <p>Le metodologie che si intendono adottare sono le seguenti: giochi didattici (come tombola dei numeri, memory delle operazioni, giochi con dadi) per rendere l'apprendimento divertente e stimolare la motivazione, matematica con le carte o i puzzle, attività come il domino delle operazioni, i puzzle matematici o i cruciverba che possono aiutare a sviluppare il calcolo mentale in modo interattivo, Gamification, blocchi matematici, abachi, contatori, o materiali Montessoriano per aiutare gli studenti a visualizzare e toccare i concetti matematici, matematica in movimento, attività fisiche per apprendere la matematica e problem solving.</p>
Data inizio prevista	09/06/2025
Data fine prevista	30/06/2025
Sede dove è previsto il modulo	PCEE815031
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Mate...matta Alseno

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
<b>TOTALE</b>				€ 6.060,00



## MODULO

Tipo modulo	Matematica
Titolo modulo	50627 - Mate... matta Lusurasco
Descrizione	<p>Gli obiettivi che si intendono perseguire sono: consolidare le competenze di base (rafforzare le conoscenze fondamentali di matematica, assicurare che ogni studente acquisisca padronanza delle operazioni fondamentali come addizione, sottrazione, moltiplicazione e divisione), potenziare il pensiero logico e critico (sviluppare il pensiero logico e la capacità di ragionamento, aiutando gli studenti a risolvere problemi matematici in modo strutturato e consapevole, favorire un approccio analitico che permetta agli studenti di comprendere i passaggi necessari alla risoluzione di un problema) e stimolare l'interesse e la motivazione verso la matematica (rendere l'apprendimento della matematica più coinvolgente attraverso giochi, attività pratiche e situazioni di vita reale, stimolando la curiosità e l'interesse degli alunni, favorire un atteggiamento positivo verso la matematica, riducendo paure o pregiudizi e incentivando una partecipazione attiva alle lezioni).</p> <p>Le metodologie che si intendono adottare sono le seguenti: giochi didattici (come tombola dei numeri, memory delle operazioni, giochi con dadi) per rendere l'apprendimento divertente e stimolare la motivazione, matematica con le carte o i puzzle, attività come il domino delle operazioni, i puzzle matematici o i cruciverba che possono aiutare a sviluppare il calcolo mentale in modo interattivo, Gamification, blocchi matematici, abachi, contatori, o materiali Montessoriano per aiutare gli studenti a visualizzare e toccare i concetti matematici, matematica in movimento, attività fisiche per apprendere la matematica e problem solving.</p>
Data inizio prevista	01/04/2025
Data fine prevista	06/06/2025
Sede dove è previsto il modulo	PCEE815053
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Mate... matta Lusurasco

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
<b>TOTALE</b>				€ 5.295,00

## MODULO

Tipo modulo	Matematica
Titolo modulo	50628 - Mate...matta Castelnuovo
Descrizione	<p>Gli obiettivi che si intendono perseguire sono: consolidare le competenze di base (rafforzare le conoscenze fondamentali di matematica, assicurare che ogni studente acquisisca padronanza delle operazioni fondamentali come addizione, sottrazione, moltiplicazione e divisione), potenziare il pensiero logico e critico (sviluppare il pensiero logico e la capacità di ragionamento, aiutando gli studenti a risolvere problemi matematici in modo strutturato e consapevole, favorire un approccio analitico che permetta agli studenti di comprendere i passaggi necessari alla risoluzione di un problema) e stimolare l'interesse e la motivazione verso la matematica (rendere l'apprendimento della matematica più coinvolgente attraverso giochi, attività pratiche e situazioni di vita reale, stimolando la curiosità e l'interesse degli alunni, favorire un atteggiamento positivo verso la matematica, riducendo paure o pregiudizi e incentivando una partecipazione attiva alle lezioni).</p> <p>Le metodologie che si intendono adottare sono le seguenti: giochi didattici (come tombola dei numeri, memory delle operazioni, giochi con dadi) per rendere l'apprendimento divertente e stimolare la motivazione, matematica con le carte o i puzzle, attività come il domino delle operazioni, i puzzle matematici o i cruciverba che possono aiutare a sviluppare il calcolo mentale in modo interattivo, Gamification, blocchi matematici, abachi, contatori, o materiali Montessoriano per aiutare gli studenti a visualizzare e toccare i concetti matematici, matematica in movimento, attività fisiche per apprendere la matematica e problem solving.</p>
Data inizio prevista	01/04/2025
Data fine prevista	04/06/2025
Sede dove è previsto il modulo	PCEE815042
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Mate...matta Castelnuovo

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
<b>TOTALE</b>				€ 5.295,00

## MODULO

Tipo modulo	Matematica
Titolo modulo	50470 - Mate...matta Vigolo
Descrizione	<p>Gli obiettivi che si intendono perseguire sono: consolidare le competenze di base (rafforzare le conoscenze fondamentali di matematica, assicurare che ogni studente acquisisca padronanza delle operazioni fondamentali come addizione, sottrazione, moltiplicazione e divisione), potenziare il pensiero logico e critico (sviluppare il pensiero logico e la capacità di ragionamento, aiutando gli studenti a risolvere problemi matematici in modo strutturato e consapevole, favorire un approccio analitico che permetta agli studenti di comprendere i passaggi necessari alla risoluzione di un problema) e stimolare l'interesse e la motivazione verso la matematica (rendere l'apprendimento della matematica più coinvolgente attraverso giochi, attività pratiche e situazioni di vita reale, stimolando la curiosità e l'interesse degli alunni, favorire un atteggiamento positivo verso la matematica, riducendo paure o pregiudizi e incentivando una partecipazione attiva alle lezioni).</p> <p>Le metodologie che si intendono adottare sono le seguenti: giochi didattici (come tombola dei numeri, memory delle operazioni, giochi con dadi) per rendere l'apprendimento divertente e stimolare la motivazione, matematica con le carte o i puzzle, attività come il domino delle operazioni, i puzzle matematici o i cruciverba che possono aiutare a sviluppare il calcolo mentale in modo interattivo, Gamification, blocchi matematici, abachi, contatori, o materiali Montessoriano per aiutare gli studenti a visualizzare e toccare i concetti matematici, matematica in movimento, attività fisiche per apprendere la matematica e problem solving.</p>
Data inizio prevista	09/06/2025
Data fine prevista	27/06/2025
Sede dove è previsto il modulo	PCEE81502X
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Mate...matta Vigolo

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
<b>TOTALE</b>				€ 5.295,00

## MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	54905 - A, B, C, Divertiamoci! Lusurasco e Castelnuovo
Descrizione	<p>Gli obiettivi che si intendono perseguire sono i seguenti: migliorare le competenze di lettura (potenziare la capacità di lettura fluida e comprensiva, supportando gli studenti nella lettura di testi semplici, lavorare sulla pronuncia e sull'intonazione corretta per favorire una lettura espressiva), sviluppare le abilità di comprensione del testo (aiutare gli studenti a comprendere il significato dei testi letti, sia attraverso domande di comprensione che attraverso attività di riflessione sul testo, insegnare strategie per identificare informazioni chiave e inferire significati impliciti), insegnare le regole base di ortografia e grammatica (rivedere e consolidare le principali regole ortografiche e grammaticali) e stimolare la produzione orale e l'esposizione di idee.</p> <p>Le metodologie che si intendono utilizzare sono le seguenti: lavoro in coppia o in piccoli gruppi per praticare conversazioni quotidiane e per favorire l'uso della lingua in modo pratico, role-playing (simulazioni di situazioni di vita reale per migliorare le abilità linguistiche in un contesto pratico), utilizzo di materiali visivi e uditori come immagini, video, storie illustrate e canzoni per facilitare la comprensione e l'assimilazione delle nuove parole e strutture grammaticali, laboratori creativi o giochi didattici in modo da coinvolgere gli studenti in attività manuali che richiedano l'uso della lingua, apprendimento cooperativo tra alunni italiani e stranieri per favorire l'interazione sociale e l'apprendimento reciproco e utilizzo di risorse digitali e applicazioni che offrano attività interattive per l'apprendimento della lingua italiana.</p>
Data inizio prevista	06/10/2025
Data fine prevista	19/12/2025
Sede dove è previsto il modulo	PCEE815053
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

A, B, C, Divertiamoci! Lusurasco e Castelnuovo

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
<b>TOTALE</b>				€ 6.060,00



## MODULO

Tipo modulo	Matematica
Titolo modulo	54899 - Mate...matta Castell'Arquato
Descrizione	<p>Gli obiettivi che si intendono perseguire sono: consolidare le competenze di base (rafforzare le conoscenze fondamentali di matematica, assicurare che ogni studente acquisisca padronanza delle operazioni fondamentali come addizione, sottrazione, moltiplicazione e divisione), potenziare il pensiero logico e critico (sviluppare il pensiero logico e la capacità di ragionamento, aiutando gli studenti a risolvere problemi matematici in modo strutturato e consapevole, favorire un approccio analitico che permetta agli studenti di comprendere i passaggi necessari alla risoluzione di un problema) e stimolare l'interesse e la motivazione verso la matematica (rendere l'apprendimento della matematica più coinvolgente attraverso giochi, attività pratiche e situazioni di vita reale, stimolando la curiosità e l'interesse degli alunni, favorire un atteggiamento positivo verso la matematica, riducendo paure o pregiudizi e incentivando una partecipazione attiva alle lezioni).</p> <p>Le metodologie che si intendono adottare sono le seguenti: giochi didattici (come tombola dei numeri, memory delle operazioni, giochi con dadi) per rendere l'apprendimento divertente e stimolare la motivazione, matematica con le carte o i puzzle, attività come il domino delle operazioni, i puzzle matematici o i cruciverba che possono aiutare a sviluppare il calcolo mentale in modo interattivo, Gamification, blocchi matematici, abachi, contatori, o materiali Montessoriano per aiutare gli studenti a visualizzare e toccare i concetti matematici, matematica in movimento, attività fisiche per apprendere la matematica e problem solving.</p>
Data inizio prevista	10/02/2025
Data fine prevista	17/03/2025
Sede dove è previsto il modulo	PCEE81501V
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Mate...matta Castell'Arquato

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
<b>TOTALE</b>				€ 5.295,00

## MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	50630 - A, B, C, Divertiamoci! Alseno
Descrizione	<p>Gli obiettivi che si intendono perseguire sono i seguenti: migliorare le competenze di lettura (potenziare la capacità di lettura fluida e comprensiva, supportando gli studenti nella lettura di testi semplici, lavorare sulla pronuncia e sull'intonazione corretta per favorire una lettura espressiva), sviluppare le abilità di comprensione del testo (aiutare gli studenti a comprendere il significato dei testi letti, sia attraverso domande di comprensione che attraverso attività di riflessione sul testo, insegnare strategie per identificare informazioni chiave e inferire significati impliciti), insegnare le regole base di ortografia e grammatica (rivedere e consolidare le principali regole ortografiche e grammaticali) e stimolare la produzione orale e l'esposizione di idee.</p> <p>Le metodologie che si intendono utilizzare sono le seguenti: lavoro in coppia o in piccoli gruppi per praticare conversazioni quotidiane e per favorire l'uso della lingua in modo pratico, role-playing (simulazioni di situazioni di vita reale per migliorare le abilità linguistiche in un contesto pratico), utilizzo di materiali visivi e uditori come immagini, video, storie illustrate e canzoni per facilitare la comprensione e l'assimilazione delle nuove parole e strutture grammaticali, laboratori creativi o giochi didattici in modo da coinvolgere gli studenti in attività manuali che richiedano l'uso della lingua, apprendimento cooperativo tra alunni italiani e stranieri per favorire l'interazione sociale e l'apprendimento reciproco e utilizzo di risorse digitali e applicazioni che offrano attività interattive per l'apprendimento della lingua italiana.</p>
Data inizio prevista	09/06/2025
Data fine prevista	26/09/2025
Sede dove è previsto il modulo	PCEE815031
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

A, B, C, Divertiamoci! Alseno

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
<b>TOTALE</b>				€ 6.060,00

## MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	50632 - A, B, C, Divertiamoci! Castell'Arquato e Vigolo
Descrizione	<p>Gli obiettivi che si intendono perseguire sono i seguenti: migliorare le competenze di lettura (potenziare la capacità di lettura fluida e comprensiva, supportando gli studenti nella lettura di testi semplici, lavorare sulla pronuncia e sull'intonazione corretta per favorire una lettura espressiva), sviluppare le abilità di comprensione del testo (aiutare gli studenti a comprendere il significato dei testi letti, sia attraverso domande di comprensione che attraverso attività di riflessione sul testo, insegnare strategie per identificare informazioni chiave e inferire significati impliciti), insegnare le regole base di ortografia e grammatica (rivedere e consolidare le principali regole ortografiche e grammaticali) e stimolare la produzione orale e l'esposizione di idee.</p> <p>Le metodologie che si intendono utilizzare sono le seguenti: lavoro in coppia o in piccoli gruppi per praticare conversazioni quotidiane e per favorire l'uso della lingua in modo pratico, role-playing (simulazioni di situazioni di vita reale per migliorare le abilità linguistiche in un contesto pratico), utilizzo di materiali visivi e uditori come immagini, video, storie illustrate e canzoni per facilitare la comprensione e l'assimilazione delle nuove parole e strutture grammaticali, laboratori creativi o giochi didattici in modo da coinvolgere gli studenti in attività manuali che richiedano l'uso della lingua, apprendimento cooperativo tra alunni italiani e stranieri per favorire l'interazione sociale e l'apprendimento reciproco e utilizzo di risorse digitali e applicazioni che offrano attività interattive per l'apprendimento della lingua italiana.</p>
Data inizio prevista	01/09/2025
Data fine prevista	30/09/2025
Sede dove è previsto il modulo	PCEE81501V
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

## SCHEDA FINANZIARIA MODULO

A, B, C, Divertiamoci! Castell'Arquato e Vigolo

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
<b>TOTALE</b>				€ 6.060,00

## 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