



LICEO SCIENTIFICO STATALE  
"F. SEVERI" - SALERNO  
Prot. 0002381 del 14/03/2024  
IV-6 (Entrata)

## **VILLAGGIO "BAIA DELLA TUFARA" DI VIESTE - CENTRO SPORTIVO E FORMATIVO DELLA FEDERAZIONE ITALIANA EDUCATORI FISICI E SPORTIVI**

**OUTDOOR EDUCATION con le "STEM & STEAM"**  
Un percorso di Educazione 2.0 con Vela, Sport, Naturalismo e Cultura per il potenziamento delle competenze chiave di cittadinanza e relazionali nella formula Edu-Camp

Anno Scolastico 2022-2023 - Vieste Villaggio "BAIA DELLA TUFARA"

Spett.le  
Liceo Scientifico Statale  
Severi  
Salerno -



**PERIODO DAL 2 al 6 MAGGIO 2024**

### **Introduzione**

Nell'attuale scenario pedagogico la scuola è sempre più chiamata a strutturare proposte formative innovative capaci di superare gli steccati disciplinari per aprirsi a forme di insegnamento/apprendimento a tutto tondo, basate su progetti e indagini integrate, con un focus sull'apprendimento interdisciplinare. La necessità di puntare su una nuova filosofia dell'educazione che abbracci abilità e materie di insegnamento in un modo tale che quello che si apprende sia il più in sintonia possibile con l'esperienza nella vita reale, richiede necessariamente conoscenze, procedure e forme integrate di insegnamento/apprendimento.

STEM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria e Matematica) e STEAM, non sono una novità in ambito didattico-educativo. Sono semplicemente modi di comprendere e applicare una forma integrata di apprendimento più corrispondente alla vita reale. Invece di insegnare la matematica separatamente dalle scienze, le scienze motorie e sportive autonomamente dalle scienze naturali o la geografia, le stesse materie possono essere insegnate insieme in un modo tale che le conoscenze di una

disciplina diventano complementari con quelle dell'altra e si sostengono reciprocamente. Raramente la soluzione di un problema (*problem solving*) si basa sul possesso di un solo un set di abilità, ma comporta l'applicazione di forme integrate di apprendimento. Se poi a STEM si aggiunge una **A** per creare STEAM, (Scienza, Tecnologia, Ingegneria, Arti e Matematica ) dove l'aggiunta della **A** sta per ARTI, si va ad incorporare al pensiero tecnologico il pensiero creativo e le arti, al pensiero scientifico quello umanistico, il tutto in situazioni reali. Tra l'altro, l'apprendimento scientifico/tecnologico, di pertinenza dell'ambito STEM, come le neuroscienze hanno dimostrato, utilizza le capacità di analisi e di astrazione logica dell'emisfero cerebrale dominante con una processazione analitica delle informazioni cognitive. Questa specificità di apprendimento si può coniugare con le capacità dell'emisfero contrapposto specializzato invece, per le abilità intuitive, con il pensiero creativo, con i processi di concretizzazione e pensiero globale. Il progetto nasce, pertanto, con l'idea di superate nei processi di apprendimento/insegnamento, la dicotomia tra emisfero dominante logico e analitico, rispetto all'altro emisfero creativo, emozionale, sintetico, valorizzando nell'approccio formativo, quello che viene definito "**apprendimento olistico**". L'arte non va intesa come disciplina di studio, ma riguarda la scoperta e la creazione di modi ingegnosi di risoluzione dei problemi, l'integrazione dei principi e l'utilizzo creativo delle informazioni, per avere futuri cittadini capaci di destreggiarsi con le discipline scientifiche , ma allo stesso tempo creativi, empatici, curiosi, in possesso di competenze multiple.

#### **"STEM & STEAM" – Un metodo di apprendimento interdisciplinare**

L'approccio al mondo reale richiede conoscenze ed abilità interdisciplinari. Questo comporta che l'attività formativa si concentri su come insegnare alle alunne ed alunni, in che modo le varie discipline si integrano e lavorano insieme per sviluppare competenze, ma al tempo stesso, arricchire queste ultime, dalla passione per l'esplorazione e la ricerca (*apprendimento creativo*). Pertanto, un metodo di apprendimento che può essere insegnato e che non limiti l'impegno degli alunni solo a memorizzare i fatti, sequenze temporali di azioni, ma che insegni ad "**imparare a pensare**" in modo critico, valutare le informazioni applicando conoscenze concatenate, sviluppando abilità per risolvere i problemi. Questo crea i presupposti cognitivi e comportamentali per avere un *apprendimento permanente e duraturo*, quello a cui ogni progetto didattico/formativo dovrebbe tendere. Le abilità si insegnano in modo applicato, come parte di un insieme più ampio, piuttosto che come avviene con l'approccio tradizionale all'interno dei "*silos di conoscenze*" di singole materie insegnate. La proposta "**STEM & STEAM**" abbraccia, inoltre, le **4 C** identificate come la **Chiave dell'Educazione 2.0**: CREATIVITA', COLLABORAZIONE, PENSIERO CRITICO e COMUNICAZIONE nell'ottica di promuovere attraverso le attività outdoor, l'amore per l'apprendimento. Questo comporta che l'educazione STEM & STEAM nelle scuole di ogni ordine e grado, è in grado di formare adulti innovativi con eccezionali capacità di pensiero critico e di *problem solving*. Competenze di cui le nostre generazioni future avranno bisogno nel nostro mondo sempre più guidato e caratterizzato dalla tecnologia.

#### **VISIONE DELL'APPROCCIO STEM & STEAM: "Sapere e saper fare insieme"**

La presente proposta si ispira alla visione dell'uomo secondo la quale ogni individuo può essere in grado, se opportunamente accompagnato, di sviluppare il coraggio nell'immaginare, sperimentare e prendere in mano le redini del proprio futuro: costruire il proprio progetto di vita e lavorativo, diventare "**cittadini attivi**" per contribuire allo sviluppo di un futuro migliore, capaci di affrontare le sfide dell'odierna società complessa e globale con una preparazione competitiva utilizzando in modo vincente, etico ed intelligente, le tecnologie senza demonizzare i moderni strumenti interattivi. Soprattutto le tecnologie mobili sono diventate una parte essenziale della vita quotidiana dei

teenager, le quali possono essere utilizzate non solo per la comunicazione e per un rapido accesso alle informazioni, ma offrono un enorme potenziale per attività creative e produttive che sono molto utili nell'educazione. L'utilizzo dello smart-phone o i tablet durante alcune attività sportive o naturalistiche, può offrire, ad esempio, agli studenti la possibilità di sfruttare tutte le capacità tecnologiche quali connettività, multimedialità e vera centrale di sensori ed attuatori per costruire app che risolvano problemi all'interno delle discipline STEM, come ad esempio, imparare ad utilizzare il gps per la localizzazione, la multimedialità per la simulazione di una visita in un museo virtuale e così via.

## IL PROGRAMMA

Le attività nei nostri campus coinvolgono una serie di aree tematiche utilizzando un modello organizzativo didattico-pedagogico che nasce dalla convinzione profonda dell'unità strutturale del sapere. La collaborazione efficace tra docenti di discipline diverse, poi, rappresenta, secondo le più aggiornate correnti di pensiero, uno dei grandi moltiplicatori dell'effetto dell'apprendimento, della "verifica dei fatti" (*fact checking*), del *problem solving*. Inoltre permette la precisa individuazione del livello dell'apporto di ciascun sapere alla trattazione dei temi e dei problemi proposti con l'applicazione organica su tutto lo spettro delle discipline del *fact checking*, del *problem solving*. Per fare ciò sarà necessario saper utilizzare di base il computer, avere conoscenze di base di matematica e fisica e abilità di base nella navigazione in internet, oltre che avere una buona base di creatività. L'obiettivo sarà quello promuovere competenze nello sviluppo di semplici app, progettare percorsi didattici utilizzando lo smart-phone dello studente come oggetto laboratoriale, utilizzare il **coding** come elemento trainante per veicolare i concetti didattici, progettare Project Work per attività sincrone ed asincrone con il singolo studente o con piccoli gruppi.

## IL METODO: Creatività, chiave per approdare alle competenze chiave

Non può esserci una formazione alle competenze senza adottare una didattica attiva esperienziale. Da un punto di vista ideale quasi tutte le scuole oggi affermano di lavorare sulle competenze. Ma nella sostanza, si rileva che dietro alle dichiarazioni ufficiali, la sostanza spesso viene meno, non certamente per cattive intenzioni, ma perché non si riescono a trovare alternative al modello **docente-orario-lezione-esercizio**. Nel metodo "**STEM & STEAM**", attraverso le varie attività proposte, (vela, orienteering, multi-sport, lettura sistemica dei contesti, codifica delle varie esperienze, ecc.), le alunne e gli alunni vengono costantemente sfidati sulle capacità di osservazione, raccolta dati e problem solving creativo attraverso prototipi di soluzioni. Come avviene questo? Attraverso un **approccio costruttivistico**. Vale a dire un approccio metodologico e didattico, attraverso il quale l'individuo che apprende costruisce modelli mentali per comprendere il contesto intorno a lui, ricodificando i contenuti dell'esperienza attraverso vari linguaggi (**storytelling**, avvalendosi anche di app e strumenti tecnologici. Quindi un modo di apprendere per "*esplorazione e di ricerca*" per sviluppare competenze trasversali quali: il lavoro di gruppo, la ricerca di fonti online, produzione di documenti e la presentazione di progetti, la documentazione fotografica di processi, la sperimentazione del "**prova, fallisci, riprova**", la valutazione dei risultati, il rispetto delle regole, la competizione sportiva.

## FINALITA'

- Stimolare l'apprendimento delle materie STEM attraverso modalità innovative di somministrazione dei percorsi di apprendimento.

- Far comprendere la potenzialità ma soprattutto l'universalità del linguaggio scientifico-tecnologico-artistico-matematico.
- Contrastare gli stereotipi, i pregiudizi di genere rispetto alle materie STEM, favorendo lo sviluppo di una maggior consapevolezza tra gli alunni della loro attitudine matematico/scientifica.
- Far acquisire un atteggiamento responsabile ed eticamente corretto, sensibilizzando alle problematiche connesse ad un uso non consapevole delle diverse forme di tecnologie a servizio dell'uomo, della qualità della vita, della coscienza ecologica.
- Sviluppare competenze chiave di cittadinanza e relazionali.

### **OBIETTIVI GENERALI DI RIFERIMENTO**

- Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e i processi di ricerca
- Sperimentare la soggettività delle percezioni.
- Sviluppare il pensiero creativo.
- Sviluppare il pensiero computazionale mediante l'utilizzo della tecnologia e della rete
- Sviluppare i concetti di condivisione e riutilizzo.
- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.

### **OBIETTIVI SPECIFICI**

1. Conoscere i benefici e le potenzialità degli spazi aperti quali luoghi di scoperta, di laboratorio delle intelligenze, di esplorazioni, di progetti, di collaborazioni e costruzioni;
2. Offrire ai docenti criteri per "vedere" gli apprendimenti naturali delle alunne e degli alunni negli spazi "fuori";
3. Promuovere una didattica innovativa che favorisca pensiero generativo capace di connessioni interdisciplinari in ottica STEAM;
4. Ripensare il ruolo adulto nell'atto di educare in natura.

### **Le attività veliche, marinaresche e gli sport del mare i**

In sintonia con questi obiettivi il nostro format promuove attività ad ampio spettro condotte utilizzando la "**Metodologia Stem & Steam**" presso le nostre location sparse per l'Italia con sempre annessi campi velici ed ampi spazi per svolgere attività sportive, naturalistiche e laboratoriali varie.

Il percorso in acqua si articola su quattro sport del mare: *Barca a vela*, *surf*, *big sup*, *canoe*. Le attività vengono gestite da Istruttori Federali a rotazione in spiaggia o all'interno della Struttura ospitante.

Tutti i ragazzi a rotazione effettueranno con gli istruttori FIV le lezioni di vela suddivise in unità didattiche teoriche e pratiche. La parte *teorica* si svolge a terra con apprendimenti rivolti ad esempio ad insegnare come armare o disarmare la propria barca a vela, le manovre di base, per passare poi, a sperimentare le diverse situazioni in mare aperto.

### **Altre attività**

La permanenza nel villaggio permetterà, inoltre, di svolgere diverse altre attività sportive e laboratoriali come beach volley, beach soccer, send basket, tiro con l'arco, percorsi sensoriali, laboratorio circense, laboratorio di pittura, laboratorio di manualità e costruzione (laboratorio creativi), laboratorio di videomaker e tante altre attività speciali che i nostri educatori ludici e sportivi

proporranno agli ospiti senza far calare mai l'attenzione e tenere alta la motivazione a fare esperienza ed apprendere.

### **Attività culturali / ambientali**

- Per completare il programma formativo saranno effettuati percorsi di trekking naturalistico con guide di Legambiente con un approccio metodologico basato sul principio che la **“conoscenza è una costruzione dell'esperienza personale”** e non rappresentazione di una realtà indipendente (costruttivismo).
- Attività culturali a cura dell'associazione Circolo di Legambiente Monte Sant'Angelo/Festambiente Sud alla scoperta della storia e dell'arte del Gargano.

### **OFFERTA ECONOMICA QUOTA PRO – CAPITE € 395,00**

#### **L'OFFERTA COMPRENDE:**

- **Villaggio BAIA DELLA TUFARA \*\*\* direttamente sul mare con impianto sportivo polivalente**
- Sistemazione studenti e docenti in villini in muratura e/o casette mobili di ultima generazione finemente arredati con aria condizionata e aria calda, bagno privato, TV LCD;
- Divisione villini maschi/ femmine
- **Sistemazione docenti in VILLINI singoli e/o doppi con due camere e con servizi privati, doccia, phon climatizzazione con controllo termostatico, cosmetica per igiene personale, servizio WI –FI;**
- Spiaggia attrezzata con ombrelloni e lettini
- **Trattamento di pensione completa** con inclusi ai pasti acqua demineralizzata naturale e gassata e per i docenti anche vino ;
- Colazione servita con cornetti caldi, caffè, cappuccini , cioccolata, the, biscotti, fette biscottate, confetture, nutellini;
- Pranzo servito al villaggio 3 portate : primo, secondo, contorno, frutta e/o dolce **acqua demineralizzata naturale o gassata e vino per i docenti accompagnatori “ I piatti cucinati dallo chef sono solo con ingredienti a KM 0 e contengo ancora i sapori della vecchia tradizione Viestana “**
- Cena servita con buffet di verdure 1 primo, 1 secondo 1 contorno, frutta e/o dolce **acqua demineralizzata naturale o gassata e vino per i docenti accompagnatori “ I piatti cucinati dallo chef sono solo con ingredienti a KM 0 e contengo ancora i sapori della vecchia tradizione Viestana “**
- Possibilità di prevedere **pasti sostitutivi per alunni o accompagnatori con intolleranze alimentari, vegetariani, celiaci o che abbiano limitazioni alimentare di tipo religioso;**
- Attività veliche teoriche e pratiche organizzate dal Circolo Velico FIV Gargano Sailing Club direttamente dalla spiaggia del Villaggio BAIA DELLA TUFARA;
- Le attività veliche si svolgono dalla spiaggia privata del Villaggio con le derive da 9/10 posti più Istruttore Federale- gommoni a sostegno delle barche. Per ogni rotazione di attività in mare sono previste almeno 2 ore di attività al giorno;
- WIND SURF – a cura della ASD Gargano Surf - Kayak;
- Attività in spiaggia beach volley – beach soccer – Send Basket – Olimpiadi – Beach Tennis – Giochi Gonfiabili in acqua e in arenile ;
- Laboratori Sportivi ( percorsi , senso percezione, mobilità articolare), Tiro con l'Arco, Laboratori dei sistemi di comunicazione, Laboratorio Circense, Laboratorio Musicale, Training

- Autogeno, Laboratorio Teatrale, Manualità e Costruzione, Laboratorio di Pittura, Laboratorio di Video Maker ( i laboratori saranno scelti dai docenti due/tre);
- Pullman GT da Salerno a Vieste con incluso: carburante, autostrada, eventuali ingressi ZTL, parcheggi, vitto e alloggio autisti;
  - **Gli istruttori del Circolo Velico sono tutti tesserati FIV;**
  - Le barche nella disponibilità del circolo per le attività sono: derive da 9 posti, catamarani, gommoni a sostegno a cura del Circolo Velico FIV GARGANO SAILING CLUB SSD;
  - Attività naturalistiche a cura di Legambiente di Monte Sant'Angelo;
  - Tutte le attività previste nel campus sono coordinate dalla Presidente del Circolo Velico Gargano Sailing CLUB SSDC;
  - Società iscritta all'Albo Nazionale ASL ex art 107/2015 ora PCTO
  - Società iscritta al MEPA
  - Assistenza telefonica h 24 dalla partenza all'arrivo;
  - Assistenza in loco da ns personale h24;
  - Gare, regate finali;
  - Rilascio a tutti i partecipanti della tessera FIV;
  - Rilascio del passaporto del velista;
  - **Animazione diurna e serale;**
  - **Sistemazione studenti in una unica struttura;**
  - Iva e tasse incluse ai sensi del DPR 633/72 art.74 TER

**\*\*\*BENEFIT\*\*\***

✓ GRATUITA' DOCENTI IN camere singole nr. 1/15 paganti

**\*\*\*\*\*ASSICURAZIONI\*\*\*\*\***

**Polizza nr.131155321**

**Tessera 21175032**

- Assicurazione "Garanzia Rischi Zero", copre le maggiori spese sostenute a seguito di eventi fortuiti, eventi socio-politici (scioperi nazionali, guerre, atti terroristici, colpi di stato, etc.) e eventi atmosferici catastrofici (non prevedibili al momento della prenotazione del viaggio).
- Rimborso parziale della quota di partecipazione per interruzione viaggio causa rientro sanitario anticipato.
- Assicurazione NOBIS per gli infortuni di viaggio
- Assicurazione NOBIS medico/sanitaria NO STOP (24 ore su 24).
- Assicurazione NOBIS per furto, danni e smarrimento bagaglio.
- GARANZIA ANNULLAMENTO CARENZE SCOLASTICHE (ove lo studente sia obbligato a frequentare corsi di recupero concomitanti con le date del viaggio prenotato).
- RIMBORSO ANTICIPI DI DENARO A FAVORE DEI DOCENTI (in caso di spese mediche sostenute a favore o per conto dello studente accompagnato).

Garanzie aggiuntive COVID incluse

• **RIENTRO ALLA RESIDENZA:**

- Nel caso in cui all'Assicurato vengano imposte restrizioni dipendenti da Covid19 e tali da rendere impossibile il rientro con il mezzo inizialmente previsto dal contratto di viaggio, la Struttura Organizzativa si impegna a fornire, a proprio carico e nei limiti dei massimali di seguito riportati, un titolo di viaggio con un mezzo alternativo.
- Tale garanzia viene fornita esclusivamente con un volo in classe economica o in treno.
- **Max € 1.500,00 per assicurato**

- **PROLUNGAMENTO DEL SOGGIORNO:**
- Nel caso in cui all'Assicurato vengano imposte restrizioni dipendenti da Covid19 che lo obblighino a prolungare il soggiorno nella struttura ricettiva oltre la data prevista per il rientro dal contratto di viaggio, la Società rimborsa eventuali costi di soggiorno dovuti a tale prolungamento con un massimo di € 100,00 al giorno e per una durata non superiore a 15 giorni.
- **GARANZIA ANNULLAMENTO ALL RISK IN CASO DI QUARANTENA PRIMA DELLA PARTENZA**
- La Polizza prevede annullamento senza franchigia per qualsiasi evento imprevisto, non conosciuto al momento dell'iscrizione al viaggio ed indipendente dalla volontà dell'Assicurato e che renda impossibile e/o obiettivamente sconsigliabile la partecipazione al viaggio, compresa quarantena per contatto con positivo o positività del partecipante.
- **N.B. LA QUARANTENA DEVE ESSERE DOCUMENTABILE E RICHIESTA DA UN ENTE PREPOSTO (ASL, OSPEDALE). NON SI POTRA' OTTENERE RIMBORSO NEL CASO IN CUI LA QUARANTENA SIA VOLONTARIA O RICHIESTA DA UN ENTE NON PREPOSTO (SCUOLA, ETC.).**

**Penali: per annullamento individuale partenza: nessuna fino a 30n gg prima della data inizio del soggiorno; 30% entro il 15° giorno dalla data di inizio soggiorno; 50% entro il 10° giorno, 75% entro il 4° giorno, 100% per rinunce negli ultimi 3 giorni della data inizio soggiorno o in caso di no show.**

**LA QUOTA NON COMPRENDE:**

Gli extra in genere, le bevande, eventuali cauzioni richieste dagli hotel, gli ingressi, pasti non menzionati e tutto quanto non chiaramente espresso nel programma. Tassa di soggiorno qualora prevista è da pagare in Hotel.

Brindisi 25.02.2024