

# EDUSPORT



a.s.d.



## Federazione Italiana Educatori Fisici e Sportivi CLUB VELICO ECORESORT LE SIRENE' "PROGETTO VELA" A GALLIPOLI

CAMPUS DI ESPERIENZA STEAM & STEAM  
ATTRAVERSO GLI SPORT DEL MARE ED IL NATURALISMO  
PROGETTO ACCOGLIENZA SETTEMBRE-OTTOBRE - Anno Scolastico 2023-2024- Gallipoli  
C/O CIRCOLO VELICO FIV - CENTRO FEDERALE EDUCATORI FISICI E SPORTIVI

Spett.le

I.C. Giovanni XXIII  
Via R. Senatore nr.64  
84013 Cava De' Tirreni

Chi siamo

la EDUSPORT organizza eventi, manifestazioni e progetti, anche della durata di più giorni, aventi come oggetto la promozione e la diffusione dell'attività motoria (e sportiva in genere) nelle scuole, avvalendosi di strutture ricettive e sportive e di operatori qualificati;

L'Associazione offre nel presente documento quanto sopra indicato, che si inserisce perfettamente nel percorso relativo al progetto "MI METTO IN GIOCO" e negli obiettivi della convenzione esistente tra l'istituzione scolastica e la Edusport, la quale garantisce il possesso dei requisiti e delle necessarie licenze e/o autorizzazioni amministrative per lo svolgimento delle attività proposte e poste in essere.

La garanzia si estende anche alle attività svolte attraverso l'acquisizione di servizi presso terzi, che si rende necessaria per espletare tutto quanto inserito nel programma.

Nella preparazione al Campus la Edusport si impegna a porre in essere, in collaborazione con i docenti referenti, un programma personalizzato agli obiettivi del terzo anno scolastico degli alunni partecipanti, con la composizione di gruppi di lavoro in base alle attitudini, capacità e competenze espresse nel triennio del progetto "MI METTO IN GIOCO"

Periodo dal 7 al 10 Maggio 2024  
4 GG - 3 NOTTI

Via Alcide De Gasperi 49-84080 Pellezzano (SA) - P.Iva / C.F. : 05784100652 –

[edusport2019@gmail.com](mailto:edusport2019@gmail.com) / [edusport2019@pec.it](mailto:edusport2019@pec.it)

Pag. 1

# EDUSPORT



## Introduzione al progetto

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 (*problemsolving*) 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, Artie 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, codificare le esperienze, 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

# EDUSPORT



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 problemsolving. 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" (*factchecking*), del *problemsolving*. 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 *factchecking*, del *problemsolving*. 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 realtà, 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

# EDUSPORT



problemsolving 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.

## CODICE D'ONORE: la bussola per tenere sempre la rotta a vele gonfie

- **RESPONSABILITA': MOTIVAZIONE E SENSO DI APPARTENENZA** Sii responsabile verso le tue scelte e il tuo lavoro, riconoscendoli come parte di te e della tua capacità di migliorare il mondo.

# EDUSPORT



- **COLLABORAZIONE: LAVORO DI SQUADRA E SOLIDARIETA'.** Aiuta, sostieni e guida i tuoi compagni di avventura durante le sfide e nel lavoro quotidiano, in modo da arrivare ai risultati insieme, con tolleranza e con determinazione.
- **AUTONOMIA:AUTODISCIPLINA, DETERMINAZIONE E PERSISTENZA NELL'IMPEGNO.** Tieni fissi i tuoi obiettivi e rispetta gli accordi presi per raggiungerli, ma con spirito critico. Flessibilità, resilienza nelle avversità.
- **INIZIATIVA: INTRAAAPRENDENZA E CAPACITA' DECISIONALE.** Cerca di far parte della soluzione e non del problema, esci dalla tua "zona di comfort" piuttosto che aspettare che siano sempre gli altri a farlo.
- **ORGANIZZAZIONE:** Metodo e gestione del tempo. Dai a te stesso regole operative e strumenti efficaci per raggiungere soluzioni ed obiettivi, rispettando le scadenze e la qualità attesa dei risultati.

## Vela e Sport in ambiente naturale

La disciplina della Vela e delle attività sportive in natura come tra le altre l'orienteeing, hanno come obiettivo quello di promuovere, percorsi didattici ed educativi basati sull'applicazione del metodo scientifico che accompagnano queste discipline, sul lavoro di gruppo, sulla tutela dell'ambiente, sul rispetto delle regole, essenziale in ogni sport. Ciò che differenzia lo studio delle STEM dalla scienza tradizionale e dalla matematica, è il differente approccio. Viene mostrato agli studenti come il metodo scientifico possa essere applicato alla vita quotidiana.

## Argomenti per le attività veliche e marinaresche

1. L'ambiente (scoperta dell'habitat in cui avviene l'esperienza)
2. La meteorologia (osservazioni sul vento; le onde; la corrente; le nuvole)
3. I nodi (piano; parlato; savoia; gassa d'amante)
4. La nomenclatura (i nomi delle varie parti della barca e il loro uso e la loro funzione)
5. La vela (come funziona; materiali e loro costruzione)
6. Lo scafo (sua evoluzione e materiali di costruzione)
7. La navigazione (le andature; le manovre; lo scarroccio; la scuffia; partenza ed arrivo in spiaggia; assetto della barca; vento reale e vento apparente, ecc.)
8. La sicurezza in mare (preventiva e attiva; primi cenni delle norme per

## Il metodo Scientifico

L'accostamento alle varie tematiche avverrà utilizzando il metodo scientifico.

Le fasi fondamentali del metodo scientifico sono:

1. Osservare un fenomeno e porsi delle domande.
2. Formulare un'ipotesi, su una possibile spiegazione del fenomeno.
3. Fare un esperimento per verificare se l'ipotesi sia corretta.
4. Analizzare i risultati.
5. Ripetere l'esperimento anche in modi diversi.
6. Giungere ad una conclusione e formulare una regola.

## Come lavorare sulle STEM & STEAM attraverso lo sport ed il naturalismo

Via Alcide De Gasperi 49-84080 Pellezzano (SA) - P.Iva / C.F. : 05784100652 –

[edusport2019@gmail.com](mailto:edusport2019@gmail.com) / [edusport2019@pec.it](mailto:edusport2019@pec.it)

# EDUSPORT



## S come SCIENZA Area Ambientale

- 1 L'ambiente marino e lacustre.
2. Aree marine protette.
3. L'acqua: importanza nella società moderna.
4. La meteorologia
5. Le onde, la corrente e le maree.
6. Le realtà veliche e naturalistiche del territorio

## T come Tecnologia

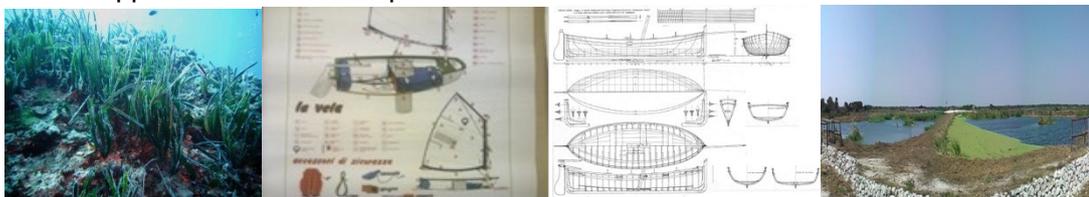
1. I materiali per la costruzione delle barche.
2. L'uso sostenibile dei vari materiali.
3. Le vele: materiali e loro costruzione.
4. L'attrezzatura: materiali e loro costruzioni.
5. Laboratori per la costruzione

## E come Engineering (ingegneria)

- 1- Progettazione e costruzione di sistemi complessi per il trattamento delle acque (fitodepurazione)
- 2- Processi di lavorazione, di riciclo e riutilizzo di rifiuti
- 3- Realizzazione di sistemi protettivi per la tutela ambientale
- 4- Utilizzo di sistemi informatici per la gestione dei dati

## M Come Matematica

- 1- Argomenti di base sulle leggi della fisica e delle attività sportive applicate alla disciplina della vela
- 2- Rendere consapevoli i ragazzi che la matematica, la fisica, non sono semplicemente materie definite da una serie di formule, regole e leggi da imparare ed applicare, ma rappresentano metodi diversi per guardare e comprendere la realtà, attraverso l'esperienza diretta e pratica di essa.
- 3- Valorizzare ed approfondire le conoscenze delle leggi della fisica e della matematica attraverso la loro applicazione in contesti pratici.



## RISULTATI

### ATTESI

- Saper utilizzare strategie risolutive in situazioni problematiche e contesti diversi.
- Essere creativi.
- Saper usare in modo appropriato il linguaggio delle nuove tecnologie
- Saper associare i dati forniti dall'esperienza sul campo (dati sensoriali, comportamentali, emozionali), alle conoscenze teoriche, per sviluppare un sapere teorico/pratico e pratico/teorico.

# EDUSPORT



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

Il protocollo di intesa tra il Min. Istruzione/ F.I.V., Federazione Italiana Vela, stipulato a maggio 2022, ha nei suoi obiettivi principali quelli di:

- promuovere nelle istituzioni scolastiche la pratica dello sport della vela, nonché le attività ad essa propedeutiche e/o complementari, attraverso la diffusione delle diverse iniziative relative alla vela e la valorizzazione della progettazione elaborata dalle singole scuole;
- attivare programmi ed iniziative per avvicinare il mondo della scuola alle attività motorie e sportive veliche, soprattutto a seguito della crisi pandemica
- promuovere incontri formativi ed eventi diretti a favorire la diffusione della cultura dello sport della vela;
- promuovere progetti finalizzati ai Percorsi per le Competenze Trasversali e per l'Orientamento (PTCO) in coerenza con le linee guida emanate dal Ministero dell'istruzione;
- promuovere percorsi formativi legati alla vela per favorire la diffusione della metodologia STEM.

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 all'Ecoresort di Gallipoli permetterà, inoltre, di svolgere diverse altre attività sportive e laboratoriali come beach volley, beach soccer, calcetto, nuoto, acquagym tante altre attività speciali che i nostri educatori 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 di Legambiente con Istruttori qualificati dell'Associazione nel parco naturalistico di punta Pizzo

**OFFERTA ECONOMICA PRO- CAPITE € 262**

**TRASPORTO > BUS 54 POSTI A/R € 3200 da suddividere in base al numero di partecipanti**

- HOTEL ECORESORT LE SIRENE DI GALLIPOLI \*\*\* S. sul mare con spiaggia privata attrezzata di lettini e ombrelloni, piscina interna semi olimpionica e impianti sportivi polivalente con erba sintetica;

**Via Alcide De Gasperi 49-84080 Pellezzano (SA) - P.Iva / C.F. : 05784100652 –**

**[edusport2019@gmail.com](mailto:edusport2019@gmail.com) / [edusport2019@pec.it](mailto:edusport2019@pec.it)**

# EDUSPORT



- Trattamento di pensione completa in Hotel con incluso ai pasti: acqua naturale e gassata demineralizzata, vino della Cantina Caroli per i docenti accompagnatori;
- Sistemazione studenti in camere: doppie/triple/ quadruple dotate di ogni confort ,servizi privati, doccia, phon, climatizzazione, riscaldamento, cosmetica per igiene personale, biancheria da bagno, biancheria da letto , frigo bar, Wi Fi ( le camere rispettano per il numero degli occupanti le normative anti COVID almeno 14 mq)
- Divisione camere maschi/femmine;
- Pulizia giornaliera delle camere e sanificazioni, erogatori sanificatori nei piani e in tutti gli spazi comuni per una corretta igiene di tutti i partecipanti;
- Sistemazione docenti in camere singole con servizi privati, doccia, phon climatizzazione con controllo termostatico, cosmetica per igiene personale, servizio WI -FI;
- Colazione con centro tavola di affettati e formaggi servita con dolci e salato, caffè, cappuccini , the, biscotti, fette biscottate, confetture;
- Pranzo servito con centrotavola di verdure, 3 portate , contorno, frutta e/o dolce con incluso acqua demineralizzata naturale o gassata e vino per i docenti accompagnatori;
- Cena servita con centro tavola di verdure, 3 portate 1 primo, 1 secondo 1 contorno, frutta e/o dolce acqua demineralizzata naturale o gassata e vino per i docenti accompagnatori;
- Possibilità di prevedere pasti sostitutivi per alunni o accompagnatori con intolleranze alimentari, vegetariani, celiaci o che abbiano limitazioni alimentare di tipo religioso;
- Attività Veliche a cura del Circolo Velico FIV Ecoresort Le Sirene . Per ogni studenti sono previste giornalmente a rotazione 2/3 ore consecutive di vela;
- Barche a disposizione del circolo : derive, trident , gommoni a supporto delle barche;
- Gli Istruttore FIV garantiscono in acqua il 50% del gruppo mentre gli altri saranno impegnati in altre attività naturalistiche, culturali, sportive. Il numero degli Istruttori e garantito per ogni equipaggio almeno 1 istruttore FIV per ogni imbarcazione;
- Le imbarcazioni al mattino sono già state sanificate e armate quindi si lavora in piena sicurezza e per ogni cambio turno le barche e le attrezzature vengono sanificate;
- Altre attività in mare: Sup, Big Sup, Kayak sempre a cura di Istruttori qualificati;
- Attività sportive a terra con istruttori Sportivi;
- Attività veliche teoriche a Scuola tramite ns referente Francesco De Blasi da concordare in base alla disponibilità dei giorni;
- Pullman GT A/R da Cava a Gallipoli con fermata in entrata a Lecce e in uscita a Gallipoli centro compreso di
- Carburante, ingressi ZTL, parcheggi, autostrada, vitto e alloggio autista;

In allegato attestato

- 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

# EDUSPORT



Inoltre alla fine del percorso, tutti i partecipanti riceveranno l'attestato di partecipazione e gli risulteranno tesserati alla FIV per l'anno in corso, attestazioni che potrà integrare il CURRICULM dello studente già previsto nell'a.s. 2023/2024

## \*\*\*BENEFIT\*\*\*

- ✓ GRATUITA' DOCENTI IN camere singole nr. 1/15 paganti
- ✓ RIDUZIONE DEL 10% PER ALUNNI DIVERSAMENTE ABILI PARTECIPANTI AL VIAGGIO (MAX 2 PER GRUPPO di 45 pax)
- ✓ RIDUZIONE DEL 10% PER FRATELLI PARTECIPANTI A VIAGGI ORGANIZZATI DALLA NOSTRA AGENZIA
- ✓ AGENZIA ASSOCIATA FIAVET

La Edusport ASD d' intesa con la FIEFS si impegna a richiedere ai docenti accompagnatori dei propri gruppi, il/ consenso al/ tesseramento alla FIEFS. Ciò consentirebbe loro di acquisire a titolo gratuito un attestato di aggiornamento per le ore di attività svolte durante il campus A tutti i docenti accompagnatori tesserati **verrà rilasciato un attestato per almeno 15 ore di corso formativo sulla didattica inclusiva per gli sport del mare e di terra.** Le ore riconosciute potranno essere scaricate dal docente, sulla piattaforma SOFIA del MIUR .

## \*\*\*\*\*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.

Via Alcide De Gasperi 49-84080 Pellezzano (SA) - P.Iva / C.F. : 05784100652 –

[edusport2019@gmail.com](mailto:edusport2019@gmail.com) / [edusport2019@pec.it](mailto:edusport2019@pec.it)

# EDUSPORT



*a.s.d.*

- **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.).**

Nel caso di condizioni meteo avverse le lezioni pratiche verranno sostituite con altre teoriche sempre a cura degli Istruttori FIV come previsto dal regolamento del progetto Vela Scuola: come si arma una barca, nodi di arresto, nodi aggiunzione, nodo di avvolgimento, lezione di meteorologia, le andature, i venti, le correnti marine, lezione sulla sicurezza in mare. Queste lezioni si possono fare in Hotel nella sala convegno messa a disposizione o direttamente nell'aula del circolo velico.

Inoltre verranno programmate altre attività culturali che verranno concordate sul posto fra il Direttore del Circolo Velico e i docenti accompagnatori del gruppo. Il direttore del circolo velico responsabile del gruppo in relazione alle condizioni del mare potrebbe decidere di sospendere le attività in acqua garantendo la sicurezza dei ragazzi .

Le attrezzature nautiche per altre attività in acqua sono: derive e trident, canoe, tavole da body surf, Sup, kayak.

Le attrezzature a terra sono: piscina semi olimpionica, campi polivalenti, campi da calcetto in erba sintetica, in spiaggia campo da beach volley e soccer.

#### **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 da pagare in Hotel Obbligatoria. Cauzione 10,00 € che verranno restituite alla partenza se non sono stati commessi danni.**

Pellezzano lì 11.12.2023

IL PRESIDENTE

Marcello Giannatiempo