



NGS TRAVEL SRL

SEDE LEGALE: Via Vespasiano Da Bisticci n. 15 - 50136 Firenze

PARTITA IVA : 07377490482

EMAIL: ngstravel@ngstravel.it / info@ngstravel.it

PEC: ngstravel@pec.it | TEL: 349/2871984 - 339/2953549



VILLAGGIO “EMMANUELE” DI MANFREDONIA - 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 2024-2025

Il Villaggio Emmanuele sorge alle pendici meridionali del Gargano, sul litorale sud della città marinara di Manfredonia, dalla quale dista poco più di 10 km. La struttura, fondata nel 1998, è un incantevole resort direttamente sul mare, dove il paesaggio è un intreccio di colori: il verde brillante della natura che si snoda tra i sentieri colorati, il blu cangiante del mare e il rosso-bruno che incornicia le abitazioni su due piani. Il Villaggio Emmanuele ha spiaggia con accesso diretto, ampia, di sabbia fine, raggiungibile a piedi attraverso vialetto interno. Le camere sono situate a piano terra o al primo piano, dotate di veranda o balcone, tv, aria condizionata, cassaforte, frigobar e servizi con asciugacapelli; alcune sono dotate di bagno alla francese.

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 pluri ed 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, dalla tecnologia, dalle scienze applicate o da quelle della terra, le stesse materie possono essere insegnate tenendo conto dei confini comuni in un modo tale che le conoscenze di una disciplina diventino complementari con quelle delle altre e si sostengono

reciprocamente. Raramente la soluzione di un problema (problem solving) si basa sul possesso di un solo set di abilità, ma comporta l'applicazione di forme integrate di conoscenze e abilità attraverso le quale prendono corpo le competenze. Se poi a STEM si aggiunge una A per costituire l'acronimo 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 applicato in situazioni reali. Tra l'altro, come le neuroscienze hanno dimostrato, l'apprendimento scientifico/tecnologico, di pertinenza dell'ambito STEM, 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 presente progetto nasce, pertanto, con l'idea di superate nei processi di apprendimento/insegnamento, la dicotomia tra emisfero dominante logico, analitico e dominante per gli aspetti razionali, e l'emisfero controlaterale, invece 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 integrate. 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, quello che viene utilizzato è un metodo di apprendimento che può essere insegnato ed una volta appreso 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 e imparare a valutare le informazioni applicando conoscenze concatenate per risolvere 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. Questo modo di procedere è funzionale allo sviluppo delle competenze.

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 la conoscenza ed il sapere e la passione per l'apprendimento. Tale approccio fa sì che l'educazione STEM &STEAM nelle scuole di ogni ordine e grado, sia 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 in un mondo sempre più guidato e caratterizzato dall'utilizzo della tecnologia che mantenga, al tempo stesso, i tratti di umanità che solo i valori etici e l'impegno umano potranno garantire.

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. Le grandi sfide a cui le future generazioni sono chiamate, necessitano di grandi capacità per affrontare la complessità del mondo in cui viviamo acquisendo 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 aiuto per attività creative e produttive che sono molto utili nei processi di insegnamento/apprendimento.

L'utilizzo degli smart-phone o dei tablet durante alcune attività sportive, naturalistiche o culturali, possono 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 e utilizzare App che risolvano problemi all'interno delle discipline STEM, come ad esempio, imparare ad utilizzare il GPS per la localizzazione, utilizzare sistemi elettronici per monitorare la variazione di parametri fisiologici durante l'attività fisico/motori (pulsazioni, valori pressori del sangue, variazioni metaboliche e consumo energetico, variazioni di intensità durante lo sforzo, variazioni della prestazione, ecc) direttamente connesse con le capacità condizionali rilevando parametri relativi alla forza, alla velocità e alla resistenza ed utilizzo della multimedialità per la simulazione di una visita in un museo virtuale e così via.

IL PROGETTO

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 nell'utilizzo e 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.

IL METODO: Creatività, chiave per approdare alle competenze chiave

Non può esserci una formazione delle 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, i contenuti spesso vengono 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, multisport, 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. Dal punto di vista procedurale, 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 sé, ricodificando i contenuti dell'esperienza attraverso vari linguaggi (storytelling), avvalendosi anche di app e strumenti tecnologici.

Quindi un modo di apprendere per "esplorazione e 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 le stereotipie, 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 dell'adulto nell'atto di educare in natura.

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

- 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.
- 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: INTRAPRENDENZA 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 multisport come tra altre attività outdoor, 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)

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, cioè una possibile spiegazione del fenomeno.
3. Fare un esperimento per verificare se l'ipotesi è 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 e le attività outdoor?

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.

Raccogliere la sfida della complessità

Quando si parla di discipline STEM non si fa riferimento, dunque, banalmente, all'insieme delle materie scientifiche, ma ad una nuova filosofia educativa che si serve dell'educazione scientifica per fornire una soluzione ai problemi di una realtà che è sempre più complessa e in costante mutamento. L'approccio STEM parte, infatti, dal presupposto che le sfide che la modernità pone a studenti e insegnanti non possono più essere risolte con l'apporto di un'unica disciplina (o di più discipline integrate in maniera fittizia). Al contrario, è necessario un approccio interdisciplinare, in cui le abilità provenienti da discipline diverse (in questo caso, la scienza, la tecnologia, l'ingegneria e la matematica) si contaminano e si fondono in nuove competenze.

In particolare, nel modello delle discipline STEM si assiste a una contaminazione tra teoria e pratica, in cui la scienza e la matematica, espressione di un ambito di ricerca pura, si fondono con gli strumenti, le risorse e la abilità della tecnologia e dell'ingegneria, che hanno invece una dimensione più applicativa. Il tutto integrato dall'apporto di creatività e dall'uso funzionale della tecnologia a servizio dell'emancipazione della "Persona Umana".

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.

Le attività veliche, marinaresche e gli sport del mare

Il protocollo di intesa tra il MIM (Ministero dell'Istruzione e del Merito) e la 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 laboratori vari.

Il percorso in acqua si articola su quattro sport del mare: Barca a vela, windsurf, Kayak e Sup,. 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, a 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, nuoto, calcetto, pallavolo, senza far calare mai l'attenzione e tenere alta la motivazione a fare e sperimentare.

Attività culturali / ambientali

- Per completare il programma formativo saranno effettuati percorsi di Biologia Marina con visita del Centro di Recupero Tartarughe di Manfredonia gestito dagli operatori 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 della Pro Loco di Manfredonia alla scoperta della storia e dell'arte del Gargano.

Periodo da definire con la docente referente APRILE – MAGGIO – SETTEMBRE 2025

OFFERTA ECONOMICA

5 gg - 4 notti	4 gg - 3 notti	3 gg - 2 notti
€ 370,00	€ 310,00	€ 250,00

L'OFFERTA COMPRENDE:

- Villaggio EMMANUELE ***S** di Manfredonia sul mare con piscina, impianti sportivi, teatro, ristorante, spiaggia attrezzata con ombrelloni e lettini;
- Sistemazione studenti villini in muratura da 3/4 posti letto, in due camere dotate di ogni confort con servizi privati, doccia, climatizzazione, riscaldamento;
- 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 a disposizione del gruppo con lettini e ombrelloni, piscina semi-olimpionica con terrazza solarium, terrazza attrezzata con palco per animazione serale;
- Trattamento di pensione completa con inclusi ai pasti acqua demineralizzata naturale, gassata, vino per i docenti, merenda;
- Colazione servita con dolci, succhi, caffè, cappuccini, cioccolata, the, biscotti, fette biscottate, confetture bio;
- Pranzo servito al ristorante villaggio 3 portate contorno, frutta e/o dolce acqua demineralizzata naturale o gassata e vino per i docenti accompagnatori;
- Cena servita con 3 portate 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 teoriche e pratiche organizzate dalla Scuola di Vela FIV Gargano Sailing Club SSD ARL di Manfredonia
- Durante le attività veliche teoriche e pratiche si utilizzeranno le seguenti barche: Trident – derive – laser -555;
- Gli Istruttori di vela sono tutti tesserati FIV iscritti all'albo Nazionale della Federazione;
- Attività di acquaticità in piscina (portare al seguito cuffia);
- Tutor di riferimento sul posto presidente del Circolo Velico;
- Le barche, il mattino verranno igienizzate e armate dagli istruttori prima che arrivano i ragazzi per le attività;
- Attività di Orienteering a cura di Istruttori Fiso;

- Attività naturalistica con Educatori di Legambiente;
- Attività culturale a Manfredonia con guide provinciali;
- Attività in arenile e c/o l'impianto sportivo del Villaggio: beach volley, beach soccer, frisbi, tiro alla fune, tiro con l'arco. Queste attività vengono coordinati da Istruttori sportivi a rotazione;
- Attività di Biologia Marina con biologo, visita al centro di riabilitazione tartarughe;
- Tutte le attività previste nel campus sono coordinate dal direttore del Circolo Velico FIV Ilenia Clemente;
- 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;
- Iva e tasse incluse ai sensi del DPR 633/72 art.74 TER

*****BENEFIT*****

- GRATUITA' DOCENTI 1/15 studenti paganti
- RIDUZIONE DEL 10% DE DVA (PER UN MASSIMO di 2 DVA)
- RIDUZIONE DEL 10% PER FRATELLI CHE PARTECIPANO ALLO STESSO VIAGGIO D'ISTRUZIONE
- ASSOCIATO FIAVET
- SOCIETA' ISCRITTA ALL'ALBO NAZIONALE MEPA
- SOCIETA' ISCRITTA ALBO NAZIONALE ASL EX ART 107/2015 ORA PCTO

*******ASSICURAZIONI*******

- Assicurazione "Garanzia Rischi Zero", copre le maggiori spese sostenute a seguito di eventi fortuiti, eventi sociopolitici (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 School Experience UNIPOL per gli infortuni di viaggio
- Assicurazione School Experience UNIPOL medico/sanitaria NO STOP (24 ore su 24).
- Assicurazione School Experience UNIPOL 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).
- GARANZIA RESPONSABILITA' CIVILE PER I DOCENTI ACCOMPAGNATORI (la garanzia assicura le responsabilità dei Docenti accompagnatori in conseguenza all'obbligo di vigilanza sull'operato degli Studenti, sono altresì comprese la responsabilità civile ai sensi di

legge dei docenti e degli studenti, per i danni che i medesimi possono involontariamente cagionare a terzi durante il viaggio d'istruzione—

- GARANZIA IN CULPA VIGILANDO € 31.500.000,00
- Garanzia COVID 19 nel caso in cui all'Assicurato vengano imposte restrizioni dipendenti da COVID 19 e tali da rendere impossibile il rientro con il mezzo inizialmente previsto nel contratto di viaggio, la struttura organizzativa si impegna a fornire a proprio carico nei limiti dei massimali il trasporto fino a un massimo di € 1.500,00
- Per il prolungamento del soggiorno qualora vengano imposte restrizioni da covid che obbligano a prolungare il soggiorno copertura di 100,00 al giorno fino a un massimo di 15 giorni
- Assicurazione UNIPOL GRANDI RISCHI per la responsabilità civile CCV € 31.500.000,00 (estesa a docenti ed alunni).
- Assicurazione UNIPOL GRANDI RISCHI per danni a terzi, € 31.500.000,00 (estesa a docenti ed alunni).
- Assicurazione contro Annullamento del viaggio senza franchigia, sino al costo totale del viaggio, a seguito di malattia, infortunio o decesso dell'assicurato. Effetti e delimitazioni sono elencati nel libretto condizioni di polizza che sarà consegnato al capogruppo.
- Fondo di garanzia

Per quant'altro non meglio esposto vale quanto citato alla voce condizioni generali di contratto di vendita di pacchetti turistici indicate sul nostro dépliant.

LA QUOTA NON COMPRENDE:

Pranzi e bevande fuori da quelli previsti nella quota comprende

Non incluso tassa di soggiorno qualora prevista.

Cauzione eventualmente richiesta dalla struttura € 10,00 per studente che verrà restituita alla partenza se non sono stati arrecati danni alla struttura.

Siamo disponibili per un preventivo per il trasporto con pullman GT con ns società di riferimento certificata.

N.B. Qualora la situazione meteorologica non ci permettesse di fare vela in acqua le lezioni verranno sostituite con altre attività teoriche che potrebbero essere: come armare una barca, nodi di arresto, nodi di agguinzione, nodo di avvolgimento, meteorologia, le andature, i venti, le correnti marine, dotazione e sicurezza in mare.

La stessa cosa potrebbe succedere anche quando non c'è vento quindi non si può uscire in mare. Pertanto, in questi casi si continuano le attività teoriche didattiche previste nel progetto Vela Scuola. Qualora il tempo nell'arco della giornata dovesse migliorare, il direttore del Circolo Velico e gli accompagnatori decideranno come distribuire i ragazzi per le attività in acqua.

Per informazioni scrivere a: velagargano@gmail.com

Direttore tecnico Antonio Grazioso: 331.3904624

GARGANO SIALING CLUB SSD

Ilenia 335.6974267