

CAMPUS RESIDENZIALE

Istituto "San Tommaso Priverno"

□ Paestum Araba Fenice Hotel & Spa · Altavilla Salentina (Sa)

□ Lunedì 29 – Domenica 05 Luglio 2026

PROGRAMMA UFFICIALE

PREMESSA E OBIETTIVI

Il Campus Residenziale rappresenta un'esperienza formativa intensiva e immersiva riservata agli studenti della primaria e della secondaria di primo grado dell'I.C. "SAN TOMMASO" di Priverno (LT). Nell'arco della settimana i partecipanti saranno distribuiti in gruppi di lavoro che operano contestualmente e in parallelo, ciascuno nell'area tematica di assegnazione.

L'approccio metodologico privilegia la didattica laboratoriale, il cooperative learning e l'apprendimento esperienziale, con l'obiettivo di potenziare le competenze disciplinari e trasversali, favorire l'inclusione attiva e sviluppare le capacità di orientamento e applicazione delle materie svolte.

INFORMAZIONI LOGISTICHE

Sede	Hotel Araba Fenice – Altavilla Salentina (Sa)
Date	Lunedì 29 – Domenica 05 Luglio 2026
Partecipanti	Studentesse e studenti + personale accompagnatore
Trasporto	Pullman privato – partenza dalla scuola ore 09:00 del 29/06; rientro dall'hotel ore 09:00 del 05/06
Pasti	Colazione: 07:30–09:30 · Pranzo: 13:00 · Cena: 20:30
Gruppi di lavoro	gruppi paralleli distribuiti su diverse aree tematiche

COSA PORTARE

Dispositivi e materiali:

- Computer portatile (si consiglia ma non obbligatorio) con caricatore
- Quaderno e penna

Abbigliamento:

- Abbigliamento formale/casual per le sessioni nelle sale conferenze
- Abbigliamento sportivo e scarpe idonee per le attività all'aperto

AREE TEMATICHE E GRUPPI DI LAVORO

I partecipanti sono assegnati in modo stabile, per l'intera durata del campus, a uno dei gruppi di lavoro paralleli. Ogni gruppo afferisce a una delle 4 aree tematiche. Tutte le sessioni laboratoriali si svolgono contestualmente nelle sale conferenze dell'hotel.

N.	AREA TEMATICA
1	ITALIANO

N.	AREA TEMATICA
2	MATEMATICA
3	INGLESE
4	INTELLIGENZA ARTIFICIALE SCIENZE

Nota: i gruppi operano sempre e contemporaneamente in parallelo nelle sale conferenze e negli spazi esterni.

CONTENUTI DEI LABORATORI PER AREA TEMATICA

Di seguito sono descritti in dettaglio gli obiettivi e i contenuti dei moduli previsti per ciascuna area tematica. Tutte le sessioni si svolgono in parallelo nelle sale conferenze dell'hotel durante gli stessi blocchi orari.

□ 1. ITALIANO

Obiettivi:

Potenziamento delle competenze linguistiche orali e scritte, sviluppo del pensiero critico, preparazione alle prove dell'Esame di Stato.

Contenuti dei moduli:

□ **Un personaggio in viaggio tra culture del mondo**

Un percorso narrativo che segue un personaggio alla scoperta di tradizioni, lingue e usanze di diversi Paesi, promuovendo il dialogo interculturale e la conoscenza del mondo.

□ **Raccontare con le parole e il digitale**

Laboratorio dedicato alla creazione di storie attraverso testi, immagini e strumenti digitali, sviluppando competenze espressive e creative.

□ **Grammatica, conversazione e presentazioni con chatbot e avatar**

Attività interattive che utilizzano chatbot e avatar digitali per esercitare la grammatica, migliorare le abilità comunicative e realizzare presentazioni efficaci.

□ **Scrittori digitali: creare un libro con la tecnologia e l'IA**

Percorso di scrittura creativa che integra strumenti digitali e intelligenza artificiale per progettare, scrivere e pubblicare un libro.

□ **Comunicare un argomento con strumenti multimediali**

Attività finalizzata a organizzare e presentare informazioni attraverso video, immagini, audio e presentazioni digitali, favorendo una comunicazione chiara e coinvolgente.

□ **Scrivere il futuro: laboratorio creativo e libro digitale**

Un'esperienza di scrittura innovativa in cui gli studenti immaginano scenari futuri e li trasformano in racconti raccolti in un libro digitale.

□ **Le parole per capire e raccontare**

Percorso dedicato all'arricchimento del lessico e delle competenze linguistiche per comprendere, interpretare e comunicare idee, esperienze e conoscenze in modo efficace.

□ 2. MATEMATICA

Obiettivi:

Consolidamento delle competenze logico-matematiche, sviluppo del pensiero computazionale, applicazione della matematica a contesti reali e professionalizzanti.

Contenuti dei moduli:

□ **Simulazioni e giochi per imparare la matematica**

Attività ludiche e simulazioni digitali per sviluppare il ragionamento logico-matematico in modo coinvolgente e interattivo.

□ **Matematica e musica: creare suoni e ritmi con il coding**

Un laboratorio che unisce matematica, musica e programmazione per scoprire relazioni tra numeri, schemi, ritmi e sequenze sonore.

□ **Matematica in azione 2**

Percorso di approfondimento che applica concetti matematici a situazioni reali, favorendo il problem solving e il pensiero critico.

□ **Costruiamo le basi**

Attività finalizzate al consolidamento delle competenze matematiche fondamentali, attraverso esercizi pratici e strategie di apprendimento efficaci.

□ **Matematica in azione**

Un percorso dinamico che permette di esplorare la matematica attraverso esperienze concrete, giochi e attività collaborative.

□ **I numeri nel mondo digitale: matematica e intelligenza artificiale**

Laboratorio dedicato alla scoperta del ruolo dei numeri, dei dati e degli algoritmi nelle tecnologie digitali e nell'intelligenza artificiale.

□ **Insieme con i numeri**

Attività collaborative per sviluppare competenze di calcolo, logica e problem solving, valorizzando il lavoro di gruppo e il confronto tra pari.

□ **GeoGebra e tecnologie digitali per esplorare la matematica**

Utilizzo di GeoGebra e di altri strumenti digitali per visualizzare, sperimentare e comprendere concetti

□ **3. INGLESE**

Obiettivi:

Potenziamento delle quattro abilità comunicative (listening, reading, speaking, writing).

Contenuti dei moduli:

□ **Piccoli esploratori dell'arte in lingua inglese** – *Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria*

Un percorso che avvicina gli alunni all'arte attraverso la lingua inglese, sviluppando il lessico e le competenze comunicative mediante l'osservazione e la descrizione di opere artistiche.

□ **Laboratorio di inglese con l'intelligenza artificiale** – *Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria*

Attività innovative che utilizzano strumenti di intelligenza artificiale per potenziare l'apprendimento della lingua inglese in modo interattivo, creativo e coinvolgente.

□ **Conversazioni digitali con i protagonisti della storia** – *Lingua straniera per gli allievi della scuola secondaria di primo grado*

Un laboratorio che permette agli studenti di dialogare virtualmente con personaggi storici attraverso strumenti digitali, esercitando le competenze linguistiche e approfondendo la conoscenza della storia.

□ **Descriviamo i dipinti in inglese: un museo virtuale** – *Lingua straniera per gli allievi della scuola secondaria di primo grado*

Un percorso che combina arte e lingua inglese, guidando gli studenti nella descrizione e nell'interpretazione di opere d'arte all'interno di un museo virtuale, con l'obiettivo di arricchire il lessico e migliorare l'espressione orale e scritta.

□ **4. INTELLIGENZA ARTIFICIALE E SCIENZE**

Obiettivi:

Acquisire una comprensione critica e pratica dell'intelligenza artificiale, sviluppare competenze digitali avanzate e orientarsi consapevolmente nel mondo del lavoro del futuro.

Contenuti dei moduli:

□ **L'intelligenza artificiale per capire il mondo** – *Scienze*

Un percorso che introduce gli studenti ai principi dell'intelligenza artificiale e al suo utilizzo nell'analisi dei fenomeni naturali e sociali, sviluppando competenze scientifiche e digitali.

□ **Scienze, tecnologia e IA per comprendere l'innovazione** – *Scienze*

Laboratorio dedicato all'esplorazione delle tecnologie emergenti e dell'intelligenza artificiale, per comprendere il loro impatto sulla ricerca scientifica e sulla vita quotidiana.

□ **Scienze, arte e natura in realtà virtuale** – *Scienze*

Un'esperienza immersiva che utilizza la realtà virtuale per osservare ambienti naturali, fenomeni scientifici e opere artistiche, favorendo un apprendimento coinvolgente e interdisciplinare.

□ **Macchine intelligenti e automazioni: un laboratorio** – *STEM - Scienze*

Attività pratiche per scoprire il funzionamento delle macchine intelligenti, della robotica e dei sistemi automatizzati, sviluppando competenze di problem solving e pensiero computazionale.

□ **Coding e simulazioni digitali per scoprire la scienza** – *Scienze*

Un laboratorio che utilizza il coding e le simulazioni digitali per esplorare fenomeni scientifici, formulare ipotesi e comprendere concetti complessi in modo interattivo.

□ **Esplorare la scienza con l'approccio STEM** – *STEM - Scienze*

Percorso interdisciplinare che integra scienze, tecnologia, ingegneria e matematica attraverso attività sperimentali e collaborative, promuovendo creatività, innovazione e pensiero critico..

PROGRAMMA DETTAGLIATO

LUNEDÌ 29 GIUGNO 2026 — Giorno 1 - Arrivo e benvenuto

09:00	Partenza da zona Onorati -Priverno con pullman privato
13:00	Arrivo all'Hotel Spa Araba Fenice · Altavilla Salentina (Sa) – Accoglienza e check-in e pranzo
14:30	Assegnazione delle camere e sistemazione dei bagagli
16:30	Assemblea plenaria di benvenuto: presentazione del campus, dello staff, delle aree tematiche e dei gruppi di lavoro
20:30	<input type="checkbox"/> Prima cena insieme
21:30	Serata di socializzazione e successivo rientro nelle camere – Silenzio

MARTEDÌ 30 GIUGNO 2026 — Giorno 2 · Giornata laboratoriale

07:30 – 09:30	<input type="checkbox"/> Colazione a buffet
09:30 – 13:00	Sessioni parallele di laboratorio – Mattina (Blocco I)
	Tutti i gruppi lavorano contemporaneamente nelle sale conferenze dell'hotel
13:00	<input type="checkbox"/> Pranzo
14:00 – 15:00	Pausa – Tempo libero
15:00 – 19:00	Sessioni parallele di laboratorio – Pomeriggio (Blocco II)
	Tutti i gruppi riprendono l'attività laboratoriale nelle rispettive sale
19:00 – 20:00	Attività all'aperto
20:30	<input type="checkbox"/> Cena
21:30	Serata di socializzazione e successivo rientro nelle camere – Silenzio

MERCOLEDÌ 01 LUGLIO 2026 — Giorno 3 · Giornata laboratoriale

07:30 – 09:30	<input checked="" type="checkbox"/> Colazione a buffet
09:30 – 13:00	Sessioni parallele di laboratorio – Mattina (Blocco I)
	Tutti i gruppi lavorano contemporaneamente
13:00	<input checked="" type="checkbox"/> Pranzo
14:00 – 15:00	Pausa – Tempo libero
15:00 – 19:00	Sessioni parallele di laboratorio – Pomeriggio (Blocco II)
	Tutti i gruppi riprendono l'attività laboratoriale nelle rispettive sale/esterno
19:00 – 20:00	Attività all'aperto
20:30	<input checked="" type="checkbox"/> Cena
21:30	Serata di socializzazione e successivo rientro nelle camere – Silenzio

GIOVEDÌ 02 LUGLIO 2026 — Giorno 4 Giornata laboratoriale

07:30 – 09:30	<input checked="" type="checkbox"/> Colazione a buffet
09:30 – 13:00	Sessioni parallele di laboratorio – Mattina (Blocco I)
	Tutti i gruppi lavorano contemporaneamente

13:00	☉ Pranzo
14:00 – 15:00	Pausa – Tempo libero
15:00 – 19:00	Sessioni parallele di laboratorio – Pomeriggio (Blocco II)
	Tutti i gruppi riprendono l'attività laboratoriale nelle rispettive sale/esterno
19:00 – 20:00	Attività all'aperto
20:30	☉ Cena
21:30	Serata di socializzazione e successivo rientro nelle camere – Silenzio


VENERDÌ 03 LUGLIO 2026 — Giorno 5 Giornata laboratoriale

07:30 – 09:30	☺ Colazione a buffet
09:30 – 13:00	Sessioni parallele di laboratorio – Mattina (Blocco I)
	Tutti i gruppi lavorano contemporaneamente
13:00	☉ Pranzo
14:00 – 15:00	Pausa – Tempo libero
15:00 – 19:00	Sessioni parallele di laboratorio – Pomeriggio (Blocco II)
	Tutti i gruppi riprendono l'attività laboratoriale nelle rispettive sale/esterno
19:00 – 20:00	Attività all'aperto
20:30	☉ Cena
21:30	Serata di socializzazione e successivo rientro nelle camere – Silenzio

SABATO 04 LUGLIO 2026 — Giorno 6 Giornata laboratoriale

07:30 – 09:30	☺ Colazione a buffet
09:30 – 13:00	Sessioni parallele di laboratorio – Mattina (Blocco I)
	Tutti i gruppi lavorano contemporaneamente
13:00	☉ Pranzo
14:00 – 15:00	Pausa – Tempo libero
15:00 – 19:00	Sessioni parallele di laboratorio – Pomeriggio (Blocco II)
	Tutti i gruppi riprendono l'attività laboratoriale nelle rispettive sale/esterno
19:00 – 20:00	Attività all'aperto
20:30	☉ Cena
21:30	Serata di socializzazione e successivo rientro nelle camere – Silenzio

DOMENICA 05 LUGLIO 2026 — Giorno 7 Giornata finale

07:30 – 09:00	<input type="checkbox"/> Colazione a buffet
09:00 – 10:00	Tempo libero – Preparazione bagagli e check-out dall'hotel  Partenza dall'hotel con pullman privato · Rientro alle sedi scolastiche

NORME DI COMPORTAMENTO E REGOLAMENTO

Presenze e puntualità

La partecipazione puntuale a tutte le sessioni laboratoriali è obbligatoria. L'assenza non motivata alle attività previste è soggetta a segnalazione.

Utilizzo del computer portatile

Il computer portatile è strumento di lavoro indispensabile. È consentito il suo utilizzo esclusivamente per le attività laboratoriali indicate dai docenti/tutor.

Comportamento nelle sale conferenze e negli spazi comuni

È richiesto un comportamento rispettoso del contesto formativo e degli spazi dell'hotel. Ogni studente è responsabile della corretta custodia degli ambienti e del materiale in uso.

Abbigliamento

Si richiede abbigliamento adeguato: formale/casual per le sessioni in aula, sportivo per le attività esterne, idoneo per gli eventi serali.

Rientro in camera

Il silenzio è richiesto a partire dalle ore 23:00. Non è consentito uscire dalla struttura alberghiera nelle ore notturne.

Dispositivi mobili

L'utilizzo degli smartphone durante le sessioni laboratoriali è consentito esclusivamente per attività didattiche concordate con il docente/tutor.

Responsabilità civile e penale

Ogni studente è responsabile del proprio comportamento. Eventuali danni a cose o persone comportano la responsabilità personale dello studente e della sua famiglia.
