Global Junior Challenge
Projects to share the future

Published on *Global Junior Challenge* (https://gjc.it)

Project Location

Country: Italy
City: Napoli

Organization

Organization Name: ISIS R. LIVATINO
Organization Type: School

Website

http://www.isisrosariolivatino.gov.it/

Privacy Law

Consenso al trattamento dei dati personali
Do you authorize the FMD to the treatment of your personal data?: I do authorize the FMD to the

Project Type

Helping youth step in the job market

Project Description

Description Frase (max. 500 characters):

cambia la visione della didattica, attua percorsi tematici sui saperi aperti, grazie all'esplorazione ed alla valorizzazione di spazi flessibili e delle metodologie innovative, è un luogo in cui gli alunni vivono e sperimentano la libera creatività, l'espressione di sé, la circolazione di idee e progetti in ambienti aperti, accoglienti, innovativi, open-minded, open space, una potenziale "mente aperta" deve essere accolta in uno spazio adeguato e che le somigli, l'ambiente influenza l'apprendimento e deve evolversi per allinearsi al progresso della società

Project Summary (max. 2000 characters):

Il L.A.I ideato dal Pof. Stefano Dati è stato proposto ai Docenti delle scuole nazionali di ogni ordine e grado come metodologia innovata per i BES negli anni 2014/15/16 con la UISP/MIUR, calato con programma curriculare 2015/16 all'IC 83°Porchiano-Bordiga (NA) calato in orario extracurriculare al 48° C.D. (NA) con il progetto regionale "scuolalcentro",calato in curricolo e si svolge all'ISIS R.Livatino(NA).Al suo interno ha l'obiettivo strategico della realizzazione dei giovani in ambito culturale, sociale e professionale promuovendo la sostenibilità ambientale a livello locale, ha inoltre individuato nei green job un ambito di convergenza tra la Sfida Giovani e lavoro. La sostenibilità ambientale è determinante per la salvaguardia dell'ambiente, è occasione per contrastare la disoccupazione,in particolare giovanile,contribuendo a favorire l'incontro tra domanda e offerta di lavoro qualificato in campo ambientale, prende in considerazione 'mansioni green' (cosa fanno) 'competenze green' o skills (cosa sanno fare). Attraverso le attività di Tree Climbing e l'arredo degli alberi esistenti negli spazi esterni alla scuola con atelier i ragazzi apprendono le tecniche necessarie per l'orientamento formativo, vivono gli apprendimenti in maniera multidisciplinare, assumono atteggiamenti responsabili e cittadinanza attiva. Vivono in modo sano l'approccio tecnologico, nel progetto i dati raccolti dagli alunni non sono solo foto e video degli eventi sperimentati, ma consistono in dati scientifici raccolti da sensori indossati durante le esperienze (accelerazioni,distanze,battiti cardiaci,ecc...),dati personali/ emozionali espressi con un breve racconto dell'esperienza. Il tutto viene "postato" e condiviso sul sito della scuola e/o su quello dell'associazione partner dell'iniziativa. Un software appositamente predisposto raccoglie tutti dati in tabelle e consente ai partecipanti di condividere,confrontare le proprie esperienze per elaborare un'ulteriore competenza sociale.

How long has your project been running?

2015-09-01 00:00:00

Objectives and Innovative Aspects

L'obiettivo generale del laboratorio si declina nei seguenti obiettivi specifici: valorizzazione degli spazi esterni alle scuole ricreando nuovi ambienti dei saperi aperti attraverso la CLASSE SULL'ALBERO che consiste nella messa a sistema degli alberi rendendolo luogo privilegiato per gli apprendimenti multidisciplinari, sviluppare il piano emozionale attraverso una didattica volta a far emergere le intelligenze multiple insite nei ragazzi, attivare una cooperazione sinergica nello sviluppo di azioni finalizzate a: contrastare le forme di disagio giovanile, discriminazione razziale e di intolleranza, favorire l'integrazione sociale e professionale dei giovani, introdurli al servizio delle politiche di welfare, socio-educative e culturali, come "occasione per conciliare l'individualismo geneticamente inserito nel nostro stile di vita, per apprendere dall'esempio di generosità e gratuità", promuovere percorsi di cittadinanza inclusiva in grado di rimuovere i fattori che differenziano i giovani italiani e stranieri riducendo il divario sociale, aumentare la consapevolezza dei giovani sulle opportunità, le competenze e i profili richiesti dal mercato del lavoro, migliorare l'offerta formativa dell'istruzione in linea con le competenze richieste dalla comunità europea, favorire l'incontro tra domanda e offerta e lo sviluppo dell'imprenditorialità in campo ambientale, favorire lo sviluppo delle ICT in modo consapevole

L'obiettivo generale del laboratorio si declina nei seguenti obiettivi specifici: valorizzazione

degli spazi esterni alle scuole ricreando nuovi ambienti dei saperi aperti attraverso la CLASSE SULL'ALBERO che consiste nella messa a sistema degli alberi rendendolo luogo privilegiato per gli apprendimenti multidisciplinari, sviluppare il piano emozionale attraverso una didattica volta a far emergere le intelligenze multiple insite nei ragazzi, attivare una cooperazione sinergica nello sviluppo di azioni finalizzate a: contrastare le forme di disagio giovanile, discriminazione razziale e di intolleranza, favorire l'integrazione sociale e professionale dei giovani, introdurli al servizio delle politiche di welfare, socio-educative e culturali, come "occasione per conciliare l'individualismo geneticamente inserito nel nostro stile di vita, per apprendere dall'esempio di generosità e gratuità", promuovere percorsi di cittadinanza inclusiva in grado di rimuovere i fattori che differenziano i giovani italiani e stranieri riducendo il divario sociale, aumentare la consapevolezza dei giovani sulle opportunità, le competenze e i profili richiesti dal mercato del lavoro, migliorare l'offerta formativa dell'istruzione in linea con le competenze richieste dalla comunità europea, favorire l'incontro tra domanda e offerta e lo sviluppo dell'imprenditorialità in campo ambientale, favorire lo sviluppo delle ICT in modo consapevole

Le attività

Attività della pratica sportiva di Tree Climbing (arrampicata sull'albero)

Attività di avvio professionale verso le figure di green job (ASL)

Lettura Emozionale in Verticale (i ragazzi leggono/vivono/apprendono i testi di studio sugli alberi)

Attività di Fisica Emozionale attraverso l'utilizzo di sensori che rilevano i battiti cardiaci durante l'attività di arrampicata su albero e discesa su teleferica, salita su torre di arrampicata sportiva e caduta assistita, rilevamento da un corpo statico ad un corpo in movimento, rilevamento delle emozioni provate attraverso somministrazione di test

Uso strumentazione CASIO: calcolatrice grafica – smartphone – emulatore dati manager plus/FXCG 20/CLAB+SENSORI

Attività di arrampicoterapia: salita su torre di arrampicata sportiva e cadute assistite su corde dinamiche sportive

Organizzazione di corsi di formazione, progettazione e attuazione di corsi per docenti, studenti e genitori

Creazione di app e software per raccolta e condivisione dati/esperienze

Le metodologie applicate

Activitie Storming® ideata dal prof. Stefano Dati nasce dall'esperienza degli sport di montagna, successivamente, ampliata con le attività en plain air. Il metodo sperimenta le analisi e le osservazioni del piano emozionale dell'individuo e su di esso innesta il processo (didattico emozionale). Elemento essenziale è l'attuazione delle attività en plain air nella forma spontanea avvalendosi delle risorse che madre natura mette a disposizione. Il percorso conclusivo passa attraverso la presa di coscienza tra soggetto – attività e natura.

Fase 1: Identificazione degli obiettivi

Definizione dell’obiettivo – Analisi delle attività

Fase 2: Generazione di possibili percorsi

Tempesta delle attività – Trasformazione delle attività in emozioni

Fase 3: Scegliamo, valutiamo e pianifichiamo le attività

Scelta della soluzione – Valutazione di efficacia, fattibilità e conseguenze – Pianificazione (cosa,quando,come e con quali risorse)

Fase 4: Mettiamo in pratica

Esecuzione delle attività – Griglie e schede monitoraggio – Valutazione dei risultati.

Vengono inoltre applicate le metodologie di Circle Time - Peer Educational – storytelling

Results

Describe the results achieved by your project How do you measure (parameters) these. (max. 2000 characters): L’inserim
diminuzio
nell’ambit
conoscer
educator
territoriali
proposte

How many users interact with your project monthly and what are the preferred forms of interaction? (max. 500 characters): Mediame
I contatti
coinvolgo
attraverso
sull’Alber
l’attività fo
come ute

Sustainability

What is the full duration of your project (from beginning to end)?: From 3 to 6 years
What is the approximate total budget for your project (in Euro)?: Less than 10.000 Euro
What is the source of funding for your project?: Grants
Specify: UISP Comitato Territoriale Napoli
Is your project economically self sufficient now?: No
Since when?: 2016-09-01 00:00:00

Transferability

Has your project been replicated/adapted elsewhere?: No

Where? By whom?: Nelle precedenti scuole che hanno aderito al progetto hanno calato all'interno del piano curriculare le buone pratiche insito nel laboratorio.

What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters): A rendere la scuola un l riconoscersi è lo stesso far circolare idee, proge

Are you available to help others to start or work on similar projects?: Yes

Background Information

Barriers and Solutions (max. 1000 characters): Inizialmente, considerato l'aspetto innovativo del prog dovute ad una forma di scetticismo da parte di alcuni modo entusiasta dai discenti. Per superare le barriere partecipe dall'inizio e nella fase esecutiva il corpo do di forza della scuola stessa, tanto da essere calato si curriculari, con l'assenso dei genitori stessi.

Future plans and wish list (max. 750 characters): Il progetto continuerà nei prossimi anni scolastici . collaborazione con l'USR Campania alla diffusione regionale. Con la UISP Nazionale si stanno organiz MIUR per docenti di ogni ordine e grado.

Attachments: Video Esperimento di Fisica applicato al LAI [1]
CASIO "Il Mondo dà i numeri" [2]
Video LAI - Laboratorio Ambientale Interattivo [3]

Innovazione Sociale [4]

Fondazione Mondo Digitale
Via del Quadraro, 102 / 00174 - Roma (Italia)

Copyright © 2000-2010 · Tutti i diritti riservati.
Organizzazione con sistema di gestione certificato UNI EN ISO 9001:2008 / CERMET n.6482 del 26/04/2007.
Privacy Policy

Source URL: https://gjc.it/en/progetti/lai-laboratorio-ambientale-interattivo

Links
[1] https://gjc.it/sites/default/files/130617-casio_p_1.mp4
[2] https://gjc.it/sites/default/files/casio_imdin_scheda_attivita-c_1.pdf
[3] https://gjc.it/sites/default/files/video_lai.mp4
[4] https://gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/innovazione-sociale