



# Global Junior Challenge

Projects to share the future

Published on *Global Junior Challenge* (<http://2017.gjc.it>)

[Home](#) > LAI LABORATORIO AMBIENTALE INTERATTIVO

---

## 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 use of my personal data.**

## 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 curricolare 2015/16 all'IC 83°Porchiano-Bordiga (NA) calato in orario extracurricolare al 48° C.D. (NA) con il progetto regionale "scuolacentro", 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 i 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'inserimento nel tessuto sociale degli studenti con problematiche di disagio sociale e diminuzione della dispersione scolastica ? l'acquisizione di un comportamento responsabile nell'ambito scolastico ed extra scolastico; ? il riconoscimento della scuola come ?luogo? per conoscersi, confrontarsi, imparare e rispettare ? la partecipazione di docenti e studenti peer educator all'attività formativa; ? la costante collaborazione con gli enti e le associazioni territoriali ? risultato positivo dalle scuole che aderiscono ed hanno aderito alle attività proposte ? l'organizzazione di incontri e convegni con le realtà territoriali

**How many users interact with your project monthly and what are the preferred forms of interaction? (max. 500 characters):**

Mediamente interagiscono con il progetto circa 50 utenti al mese tra ragazzi e corpo docente. I contatti avvengono attraverso i ragazzi che hanno già vissuto le attività di laboratorio e coinvolgono gli altri ragazzi attraverso un'educazione alla pari, con i docenti avviene attraverso la collaborazione nel coordinamento delle lezioni da attuare con la Classe sull'Albero trasversalmente Il progetto ha visto il coinvolgimento di oltre 120 docenti attraverso l'attività formativa e oltre 300 ragazzi coinvolti nelle attività pratiche di laboratorio ed i genitori come utenti indiretti

## 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 proprio piano curricolare le buone pratiche insite nel laboratorio.

**What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters):**

A rendere la scuola un luogo a misura di studente, docente e genitori. Un luogo in cui a riconoscersi è lo stesso territorio ed è egli stesso a prendersene cura. Un luogo "HUB" in cui far circolare idee, progetti, innovazione, incontri, socializzazione, creazione di benessere

**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 progetto, si sono dovute affrontare difficoltà dovute ad una forma di scetticismo da parte di alcuni docenti mentre è stato accolto subito in modo entusiasta dai discenti. Per superare le barriere iniziali è stato sufficiente rendere partecipe dall'inizio e nella fase esecutiva il corpo docente. Oggi il progetto è diventato punto di forza della scuola stessa, tanto da essere calato sia nelle ore curricolari che extra curricolari, con l'assenso dei genitori stessi.


**Future plans and wish list (max. 750 characters):**

Il progetto continuerà nei prossimi anni scolastici. Si sta ora lavorando grazie alla collaborazione con l'USR Campania alla diffusione capillare del progetto a carattere regionale. Con la UISP Nazionale si stanno organizzando corsi di aggiornamento riconosciuti 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:** <http://2017.gjc.it/en/progetti/lai-laboratorio-ambientale-interattivo>

#### **Links**

[1] [http://2017.gjc.it/sites/default/files/130617-casio\\_p\\_1.mp4](http://2017.gjc.it/sites/default/files/130617-casio_p_1.mp4)

[2] [http://2017.gjc.it/sites/default/files/casio\\_imdin\\_scheda\\_attivita-c\\_1.pdf](http://2017.gjc.it/sites/default/files/casio_imdin_scheda_attivita-c_1.pdf)

[3] [http://2017.gjc.it/sites/default/files/video\\_lai.mp4](http://2017.gjc.it/sites/default/files/video_lai.mp4)

[4] <http://2017.gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/innovazione-sociale>