

Formazione tecnica

GIO.CA.LO: nasce nell'Istituto Luzzatti di Mestre il primo gioco di ruolo sulle catene logistiche

Mestre Venezia, 16 aprile 2019

GIO.CA.LO – acronimo di GIOco della CAtena LOGistica – è un gioco di ruolo online creato per formare i professionisti della logistica portuale e per permettere agli insegnanti di valutare oggettivamente la competenza degli studenti. Ideato da un gruppo di lavoro all'interno dell'Istituto Luzzatti di Mestre, GIO.CA.LO è stato realizzato dalla società Spaggiari grazie a un finanziamento del Ministero dell'Istruzione dell'Università e della Ricerca e al supporto dell'Autorità di Sistema Portuale e del Consorzio Formazione Logistica Intermodale (CFLI). Il progetto s'inserisce nel contesto dei "Laboratori territoriali per l'occupabilità", strumenti creati nel 2015 per fornire orientamento della didattica e formazione ai settori strategici del made in Italy, dando priorità alle eccellenze del territorio.

Il software, già implementato e ora in fase di sperimentazione, sarà utilizzato dagli studenti dell'Istituto Luzzatti a partire da novembre 2019 e vedrà, probabilmente, un'ampia diffusione a livello nazionale in tutti gli istituti che propongono corsi di logistica.

In GIO.CA.LO gli studenti si dividono in squadre e interpretano uno dei nove ruoli professionali a disposizione distribuendosi in sette stanze virtuali diverse, che possono corrispondere ad altrettanti spazi fisici per migliorare l'immedesimazione dei partecipanti. Le figure professionali simulate sono: agente marittimo, doganalista, handler documentale per il trasporto aereo, responsabile traffico e carichi mezzi pesanti, ship&terminal planner, spedizioniere, supply chain manager, mediatore marittimo, responsabile magazzino.

Per ciascun ruolo, durante il gioco sono attivati, senza soluzione di continuità, una serie di test afferenti alle attività necessarie per realizzare specifiche missioni. L'insegnante che gestisce la simulazione, oltre a poter configurare nel dettaglio la missione (che potrebbe essere ad esempio "Organizza il trasporto di un carico di ghisa da Shanghai a Vicenza"), può in qualsiasi momento aggiungere elementi di disturbo o imprevisti per verificare la reattività e la capacità di risoluzione dei problemi degli studenti. GIO.CA.LO permette così di applicare costantemente le metodologie didattiche del learning by doing e del cooperative learning. Gli

studenti, dotati di un profilo personale, riceveranno punti esperienza, crescendo di livello, in proporzione rispetto all'efficacia delle loro prestazioni. I risultati e le competenze dei singoli e delle squadre potranno essere consultate attraverso comode infografiche.

Pino Musolino, Presidente dell'Autorità di Sistema Portuale dichiara: "I paesi extra UE sono uno sbocco fondamentale e irrinunciabile per il sistema industriale veneto e circa l'80% dell'export verso queste destinazioni passa attraverso il porto di Venezia. Per mantenere e aumentare la nostra presenza sui mercati esteri è dunque necessario disporre di risorse umane d'eccellenza che siano in grado di competere sul mercato globale. L'iniziativa dell'Istituto Luzzatti incrocia perfettamente queste necessità, preparando i ragazzi a gestire situazioni complesse e urgenti agendo in squadra e avviandoli verso una carriera nel mondo della logistica che, ad oggi, è sicuramente promettente, basti pensare che oltre il 90% dei diplomati del Sistema ITS della Fondazione Marco Polo trova una tempestiva occupazione nel mondo del lavoro a seguito del conseguimento del titolo di studio".

Marisa Zanon, Dirigente scolastico IIS Luzzatti dichiara: "L'originalità alla base di questo serious game è costituita dalla possibilità di valutare le competenze attraverso la definizione di profili professionali. La didattica per competenze prevede l'utilizzo di modelli che trovano in questo strumento un potenziale da applicare non solo nel campo della logistica ma nell'intero ambito tecnico scientifico. Affinché la scuola si collochi all'interno del dialogo educativo con il territorio, è necessario che utilizzi nuovi strumenti in grado di valutare e certificare le competenze necessarie a soddisfare le richieste del mondo del lavoro. La valutazione dell'azione formativa si avvale così di un nuovo strumento di straordinaria importanza e il potenziale dell'istruzione tecnica cresce a dismisura".