



Una formazione professionale moderna presso il Centro di Limmattal | CHRISTOPH FROMMHERZ

Da centro di formazione ad ambiente d'apprendimento

Il nuovo ed innovativo progetto "n47e8" invita le persone in formazione ad orientarsi autonomamente in un ambiente di lavoro in costante cambiamento e a cercare soluzioni lungimiranti e sostenibili. Il sistema d'insegnamento del centro di formazione di Limmattal, che forma gli apprendisti in logistica e nell'area della meccanica, è quindi stato interamente riconcepito a tale fine. Ora viene accordata grande importanza in particolare all'elaborazione ludica delle problematiche.

Circa 1200 persone in formazione nel settore della logistica e nell'area della meccanica approfitteranno in futuro di un nuovo sistema d'insegnamento impartito dal Centro di formazione di Limmattal (BZLT). Nell'ambito del progetto "n47e8" è stata avanzata la richiesta di offrire una formazione professionale moderna (vedere riquadro). Parallelamente, i contenuti didattici sono stati concepiti in modo da favorire l'apprendimento basato sui problemi, trasversale a livello tematico e in parte interdisciplinare. Il progetto è stato realizzato con il sostegno dell'Istituto universitario federale per la formazione professionale (IUFFP), dell'ASP di Zurigo e di éducation21.

Grazie a questa trasformazione, ora l'intero centro di formazione professionale funziona come luogo d'apprendimento che offre diverse possibilità: le isole d'apprendimento dove potersi ritirare per concentrarsi sullo studio, le aule per lavori di gruppo e i centri per svolgere laboratori in condizioni ideali per soddisfare le varie situazioni d'apprendimento.

Nei grandi corridoi, le persone in formazione si imbattono in diverse installazioni che riprendono i temi trattati. Esplorando le installazioni con il loro smartphone ricevono sullo schermo

delle unità d'allenamento per verificare i propri progressi personali. Denise Merz, a capo del progetto "n47e8", afferma a tale riguardo: "le persone in formazione aspettano centinaia di queste unità che consentono loro di elaborare problematiche in modo ludico". A titolo d'esempio cita la visita virtuale del porto di Amburgo e il suo magazzino centrale di spedizione delle catene alimentari.

Nell'area d'apprendimento "Stile di vita", le unità didattiche sono distribuite sui quattro piani dell'edificio scolastico come postazioni che illustrano il ciclo di vita di vari prodotti. In ogni fase del ciclo, le persone in formazione risolvono specifici esercizi interdisciplinari. Qui si occupano in particolare di domande riguardanti lo sviluppo sostenibile.

Un "Learning Management System" (LMS) gestisce l'intero sistema didattico: non solo assegna alle persone in formazione i rispettivi compiti, bensì fornisce anche nel "cockpit" una panoramica sui loro progressi nell'acquisire le competenze promosse. A proposito del nuovo LMS, Claudia Hug, direttrice della scuola, afferma: "con il suo impatto visivo, un moderno LMS deve colpire le persone in formazione a livello emotivo e promuoverle nello sviluppo delle proprie competenze personali con contenuti selezionati abilmente."

Le reazioni di due persone in formazione confermano il successo di questo nuovo ambiente d'apprendimento. Ali Hachem afferma: "il nuovo sistema mi motiva ad imparare anche al di fuori della scuola. Imparare è ora più divertente" e Gabriele Duqi aggiunge: "mi sento preso sul serio perché posso assumermi maggiori responsabilità per quanto riguarda il mio apprendimento".

Il gioco dell'Orso: semplice e intrigante | FABIO GUARNERI

Salvo l'orso o gioco per me

“Il gioco dell’orso polare” è un gioco di simulazione, facile da preparare e che permette di avviare un’interessante riflessione sull’impatto che i nostri gesti e comportamenti hanno sull’ambiente. Per giocare bastano 8 nuvole di carta (4 bianche e 4 nere, che rappresentano la CO₂ prodotta dallo stile di vita dei giocatori), numerosi orsetti di gomma commestibili, una bacinella con dell’acqua, una capsula di Petri, dei pesi e, naturalmente, un pupazzetto a forma di orso bianco. Ad ogni tornata di gioco, i giocatori decidono quale nuvola mostrare. A seconda delle combinazioni di nuvole bianche o nere giocate, i singoli giocatori riceveranno un certo numero di orsetti di gomma. Scopo del gioco è guadagnare più orsetti di gomma possibile.

Come si gioca

Lo svolgimento avviene in tre fasi. Nella prima, i giocatori non possono discutere tra loro e giocano le loro nuvole con l’obiettivo di vincere il maggior numero di orsetti di gomma: interesse economico. Nella seconda fase invece, i giocatori possono parlare fra di loro e quindi elaborare una strategia comune per ottenere ognuno più orsetti di gomma: introduzione dell’aspetto

sociale. Nella terza fase si aggiunge l’orso su una “banchisa”, ovvero uno soggetto privo del diritto di mossa. A seconda delle mosse fatte dai giocatori, sulla banchisa verranno tolti o aggiunti dei pesi che simboleggiano gli effetti del surriscaldamento globale dovuti alle azioni dei giocatori. Se i pesi sono troppi, l’orso affonda. Viene quindi aggiunta al gioco una variabile incontrollabile, ovvero l’impatto o aspetto ambientale.

L’avvio di una riflessione

Il gioco, grazie anche a una riflessione finale, permette di riflettere sul confronto tra i saperi e i valori presente nello sviluppo sostenibile. Nelle prime fasi del gioco infatti chi emette molta CO₂ (cioè gioca molte nuvole nere) ottiene il maggior numero di orsetti di gomma, ovvero il maggior tornaconto personale a discapito però di un’intesa sociale e del clima e mettendo a rischio la vita dell’orso polare. Per evitare che l’orso anneghi è necessario che i giocatori cooperino sviluppando una solidarietà reciproca. Il gioco è ideale per riflettere e sviluppare competenze trasversali dell’ESS quali la responsabilità, la cooperazione e l’azione.



L’esperienza fatta col gioco

Ideale per il 3° ciclo e per il secondario II, questo gioco è stato ideato da M. Wilhelm, professore PH Lucerna, testato e sperimentato più volte con successo al DFA con i futuri docenti. I risultati sono stati presentati in una pubblicazione scientifica dal titolo Education for sustainable development and game theory sulla rivista Perspective in Scienze (2014) 2, 22–45 scaricabile a questo indirizzo:

www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2213020914000287

Inoltre, il gioco è descritto e presentato all’interno del manuale “Educare allo sviluppo sostenibile”, Urs Kocher (a cura di), Guide Erikson, 2015, in cui si trovano anche i materiali per lo svolgimento del gioco. Unità didattica realizzata da S. Guggisberg.

Analisi ESS “Progetto n47e8”

Vedere www.education21.ch/it/comprendione-ess

Dimensioni *	Competenze	Principi pedagogici
<ul style="list-style-type: none"> - Ambiente (risorse naturali) - Economia (processi solidi) - Spazio (locale e globale) 	<ul style="list-style-type: none"> - Costruire delle conoscenze interdisciplinari e dalle molteplici prospettive - Pensare in modo sistematico - Sentirsi parte del mondo - Assumersi la propria responsabilità e utilizzare i vari margini di manovra 	<ul style="list-style-type: none"> - Pensare in modo sistematico - Apprendere tramite la scoperta

* dello sviluppo sostenibile