ARTICOLO DI ELEARNINGNEWS

Year 5 - number 159 Wednesday 29 may 2021

Sicuri si diventa: il videogioco sulla sicurezza sul lavoro

Scopriamo cos'è e come funziona "Sicuri si diventa", il serious game che rende la sicurezza sul lavoro un gioco da ragazzi

Come rendere la sicurezza sul lavoro un gioco da ragazzi? Ci pensa " **Sicuri si diventa**", il serious game pensato per sensibilizzare gli studenti delle scuole superiori in materia di sicurezza e salute sul lavoro.

Il progetto alla base del videogioco

"Sicuri si diventa" è stato ideato e prodotto dal Dipartimento di Scienze Politiche e Sociali dell'Università di Bologna nell'ambito di un progetto finanziato dall'Inail che si articola lungo cinque linee direttrici:

1. L'analisi delle **esigenze formative dei giovani** in materia di prevenzione dei rischi per la salute e la sicurezza nei percorsi di Alternanza Scuola-Lavoro;
2. Il coinvolgimento partecipativo di sette Istituti Scolastici per meglio comprendere e costruire metodologie adatte a **promuovere consapevolezza**;
3. L'ideazione di uno **strumento didattico innovativo e multimediale** sulla base delle indicazioni emerse dai giovani e dai loro docenti;
4. La **sperimentazione** dello strumento e la verifica di efficacia;
5. La **divulgazione dei risultati** e la promozione del prodotto multimediale.

Il videogioco "Sicuri si diventa"

Dopo le prime fasi di condivisione, studio e sperimentazione, è stato quindi realizzato il **videogioco didattico**, i cui destinatari principali sono ragazzi e ragazze dai 14 ai 20 anni.

Obiettivo del videogame è quello di offrire un supporto che stimoli il coinvolgimento degli studenti ai corsi di formazione obbligatori nelle esperienze di **Alternanza Scuola-Lavoro**, promuovendo una loro partecipazione attiva e riflessiva e sensibilizzandoli sulle tematiche della sicurezza sul lavoro.

Il videogioco propone infatti allo studente di assumere il ruolo di **responsabile junior della sicurezza di una piccola azienda**, toccando così con mano le conseguenze di una distrazione o del mancato rispetto delle procedure.

Il pacchetto formativo include, oltre al videogioco, un manuale per gli insegnanti da utilizzare per affiancare la **formazione obbligatoria sulla sicurezza**.

Dinamica di gioco

"Sicuri si diventa" permette agli studenti di familiarizzare con il tema della salute e sicurezza sul lavoro. L'apprendimento avviene giocando, divertendosi e assumendo in prima persona il ruolo di responsabile junior della sicurezza. Il gioco offre tre ambientazioni diverse: un'**azienda agricola**, un **cantiere manifatturiero** e un'**azienda edile**. Dopo aver scelto il settore da cui partire, il giocatore riceverà dal responsabile della sicurezza le informazioni essenziali per far crescere la propria azienda (cioè aumentare il numero di postazioni di lavoro e di lavoratori) mantenendo i lavoratori in sicurezza.

Quando si attivano nuove postazioni, il giocatore viene istruito sui relativi **dispositivi di sicurezza**. Se ogni postazione e ogni lavoratore avrà i giusti dispositivi di sicurezza, il giocatore scalerà la classifica generale.

L'obiettivo è gestire più lavorazioni e più lavoratori in contemporanea, evitando o riducendo al minimo il **numero di infortuni**.

E se, durante la partita, il giocatore non sa o non ricorda di quali dispositivi ha bisogno un determinato lavoratore, può consultare (spendendo alcune "stelline", la moneta del gioco) il manuale all'interno del menu Lavorazioni. Questo, oltre a stimolare la **componente mnemonica** del giocatore, rende più efficace e premiante il gioco di chi conosce e apprende le regole rispetto a quello di chi consulta il manuale prima di ogni operazione.

Come usare "Sicuri si diventa" nella formazione

Il gioco può essere utilizzato:

- **prima di iniziare la formazione obbligatoria** per l'Alternanza Scuola-Lavoro, al fine di incuriosire e motivare gli studenti;
- **sia prima che dopo la formazione**, per valutare insieme agli allievi se ci sono stati miglioramenti nei punteggi;
- sotto forma di **tornei di classe**, per consentire agli studenti di giocare e sfidarsi in squadre, favorendo la collaborazione fra i ragazzi e garantendo il coinvolgimento anche degli studenti meno motivati.