

ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA
DIPARTIMENTO DI SCIENZE POLITICHE E SOCIALI

Bologna 22 novembre 2019

La sperimentazione di nuovi
strumenti formativi

Il videogioco "Sicuri si diventa"

Progetto BRIC 2016 ID 48



Pina LALLI

Dipartimento Scienze Politiche e Sociali

L PROGETTO: METODO OBIETTIVI E PRESUPPOSTI

Sperimentare un processo di co-costruzione di *serious game* da utilizzare **come supporto** nei percorsi formativi di alternanza scuola-lavoro

- Il ruolo delle **pratiche sociali** per l'attuazione delle procedure
- Metodi **partecipativi** → maggiore probabilità di **apprendimento**
- Favorire **riflessività** e assunzione di ruolo (*role-taking*)
- Facilitare una “**propagazione**” a due stadi
 - ambasciatori-influencer / peer-to-peer
- Impiego di **linguaggi** nuovi e situazioni informali
- Agevolare la **consapevolezza** e l'**interesse** per lo studio delle regole



PARTECIPAZIONE E ASCOLTO

Rilevazione delle opinioni di alcuni docenti di 7 scuole

Word caffè/focus group con studenti di 7 scuole

Piccole inchieste condotte da un gruppo di studenti di alcune delle 7 scuole

Gruppi WhatsApp con alcuni studenti

Rilevazioni mediante questionario

Beta test del gioco

Organizzazione tornei e rilevazione gradimento



Le 7 scuole partecipanti

Istituto professionale di stato per l'industria e l'artigianato "Ostilio Ricci" - Fermo
Referente: **Massimo Rossi**)

Istituto d'istruzione secondaria superiore "V. Cardarelli" – Tarquinia
Referenti: **Annamaria Marconi, Franco Capoccia**)

Istituto tecnico per geometri "Guarino Guarini" - Modena
Referenti: **Italo Mazzola, Giordano Riccò**)

Istituto omnicomprensivo "F.lli Agosti" - Bagnoregio-VT
Referenti: **Paola Adami, Monia Ovidi**)

Istituto tecnico statale "Ignazio Calvi" - Finale Emilia
Referenti: **Emilio Cioli, Rosario Corriere**)

Istituto tecnico statale economico e tecnologico "G.B.Carducci e G. Galilei" - Fermo
Referente: **Paola Puggioni**)

Istituto formazione professionale "Artigianelli" - Fermo
Referente: **Padre Sante Pessot**)

3 AMBITI
Agrario
Edile
Manifatturiero

Rischio Salute Sicurezza

**Cosa ci hanno raccontato
i ragazzi e le ragazze dei 7 istituti
scolastici professionali**

Ostacoli e Opportunità



parole chiave

rappresentazioni

PERCHÉ DEL RISCHIO

ALCUNE PAROLE CHIAVE

Comodità vs. Fastidio

Fretta vs. Attenzione

Guadagno vs. Norme

Fato vs. Fortuna

della norma

ECCESSO

del rischio



(Danno) Accettabile / Irreparabile

«Un lavoro più pericoloso rende di più»

«puoi farti male... Sì ma un male accettabile, non ti rovini la vita.... »

«almeno lavori con maggiore comodità specie se i guanti sono troppo grandi»

«il mietitrebbia è pericoloso, ma devi usarlo»

«Basta un po' di buon senso... Mica ti metti le ballerine»

«Se qualcosa deve succedere succede...Qualcosa sfugge...»

**Ti fai male ma
non ti rovini la
vita**

almeno lavori con maggiore
comodità, specie se i guanti
sono troppo grandi



Ti fai male ma non ti rovini la vita

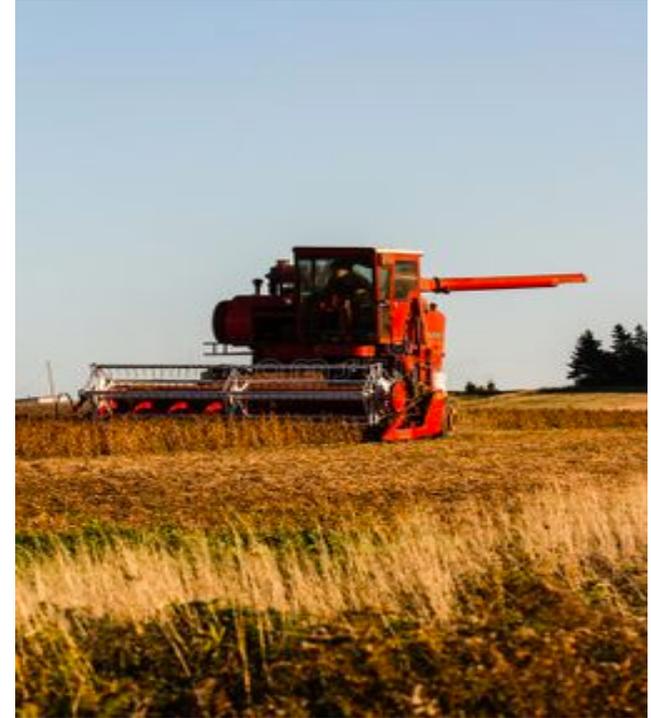
La zappa comunque...
mica ti taglia il piede,
io mai visto uno senza piede
per la zappa!



BASTA UN PO' DI BUON SENSO... MICA METTI LE BALLERINE...

SI RISCHIA PERCHÉ CE N'È BISOGNO

«*il mietitrebbia è pericoloso. Poi magari ci cadi dentro e rimani triturato ma **devi usarlo***»



«*Un lavoro più pericoloso rende di più*»



L'ESPERIENZA

«Sei più propenso a prenderla sottogamba rispetto a chi ha qualche anno in più e più esperienza e dà peso a quello che fa, e noi lo facciamo per il gusto di farlo»

*«I giovani sono più **superficiali** degli adulti »*

*«Ti senti **invincibile**»*

*«Finché qualcosa di brutto non succede **non si pensa che possa succedere anche a te**»*



ESERCIZIO DI SWOT ANALYSIS

Ostacoli	Opportunità
«Buon senso» e abitudine	Valore dell'esperienza
Non tutto è prevedibile	Gestione del limite della prevedibilità
Risparmiare fatica, tempo e soldi	Un incidente fa perdere tempo, salute e soldi: consapevolezza dei diritti
Disinformazione e sfiducia Astrazione vs. Pratica	Apprendimento fiduciario nel sapere esperto di chi è simile a me «i giovani devono insegnare ai giovani, o deve far vedere che ricorda quand'era giovane»

IL VIDEOGIOCO

Uno strumento per i docenti da far utilizzare ai ragazzi per coinvolgerli sui temi della sicurezza

Un'opportunità per i ragazzi per misurarsi con se stessi e con gli altri

Co-costruito e testato insieme agli esperti e ai ragazzi



IL VIDEOGIOCO

IDEA: **Responsabilizzare** assegnando al giocatore il ruolo di responsabile della sicurezza junior al quale vengono spiegate rapidamente le regole da un formatore senior

vari ambienti si sbloccano progressivamente

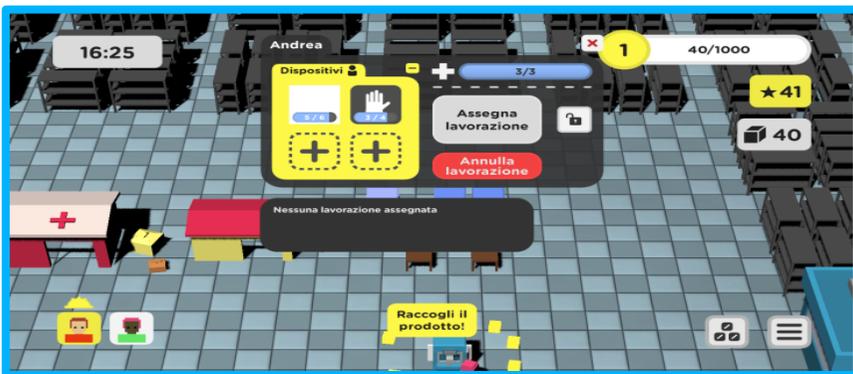


IL CONCEPT DEL VIDEOGIOCO

L'applicazione delle regole è il gioco

I lavoratori entrano in scena gradualmente raggiungendo le postazioni e muovendosi nello spazio di lavoro

Sono previsti premi e incentivi progressivi (es. ogni giorno senza infortuni fa guadagnare crediti per acquisto materiali)



AVATAR

I lavoratori possono essere **personalizzati** scegliendo elementi base

Altre personalizzazioni si sbloccano in base ai punti conquistati nella esperienza di gioco (occhiali, spille, magliette speciali, capelli speciali, colori speciali, elmetti etc...)



PUNTEGGI

- ✓ Il percorso premia il giocatore nella abilità al raggiungimento di traguardi minuto senza infortuni, 5 minuti, 10 minuti...
- ✓ La lista degli achievements fa parte della "scheda del giocatore", influenza l'avatar e le possibilità di personalizzazione



IL SITO DEL PROGETTO

TOOL KIT PER I DOCENTI E I FORMATORI



come utilizzare Sicuri si Diventa per la formazione?

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, che pure sa avvalersi al momento opportuno dei consigli del più anziano.

1. Utilizzare il gioco prima di iniziare la formazione per incuriosire e motivare gli studenti.

Proporre Sicuri si Diventa agli studenti che non hanno mai seguito una formazione sulla sicurezza nei luoghi di lavoro può stimolare coinvolgimento e attenzione al tema. In questo caso suggeriamo di chiedere agli

2. Utilizzare il gioco prima e dopo la formazione.

Proporre Sicuri si Diventa prima di iniziare la formazione può rendere in un secondo tempo possibile anche valutare ex post il tipo di comprensione di alcuni temi trattati durante la formazione. Si potrà, infatti, riproporre il gioco ad ogni step della forma-

Istruzioni in dettaglio: come si gioca?

scrizione

La **prima schermata** permette di registrarsi cliccando sul pulsante "Registrati" e inse-

Overview

Menu principale

Nuova partita:

LINK PER SCARICARE LA VERSIONE DESKTOP O MOBILE DEL GIOCO E INIZIARE A GIOCARE!

[Gioca con sicuri si diventa!](#)

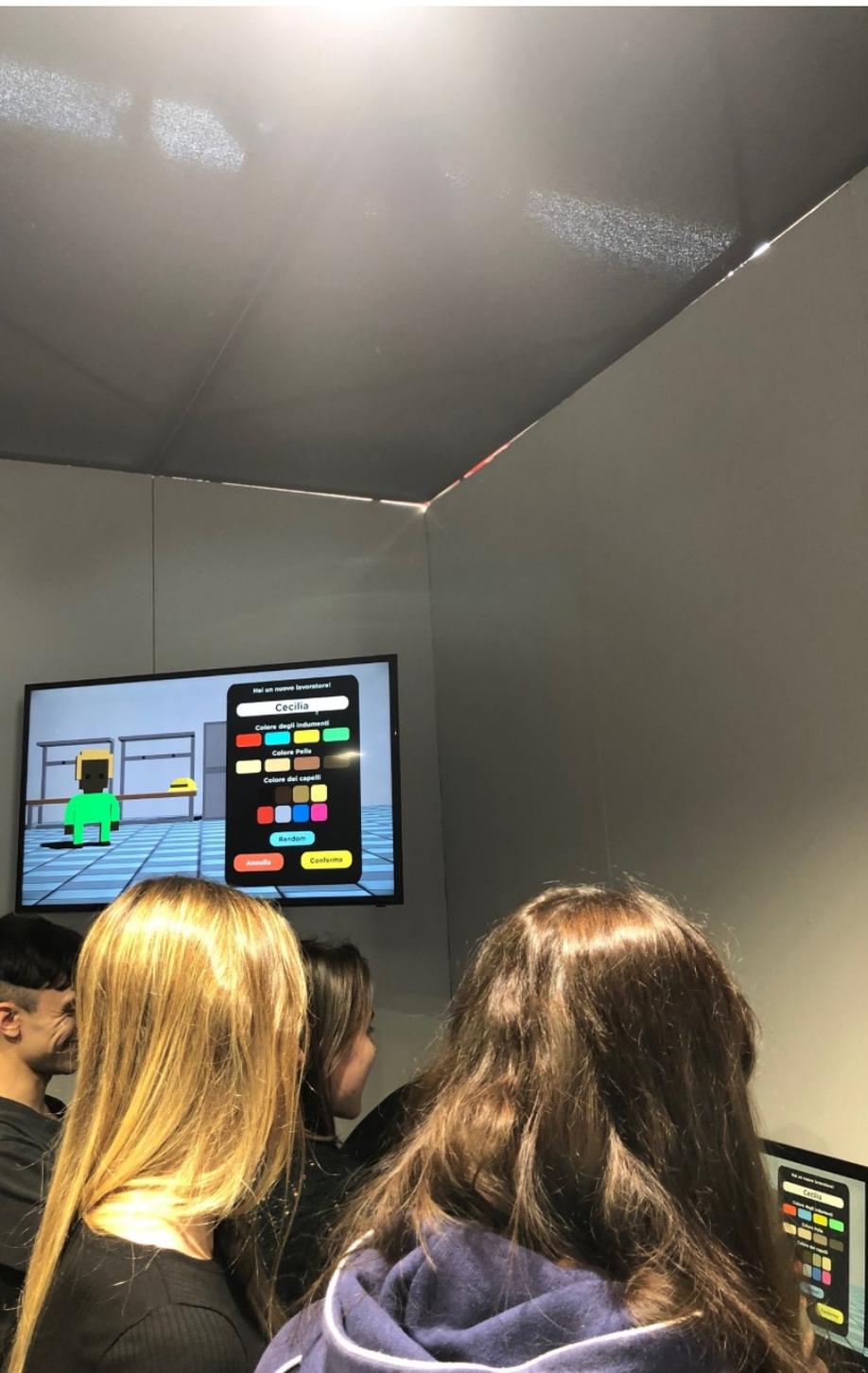
Un gioco multimediale, da fare da soli o in gruppo, per imparare divertendosi

Il videogioco di **SICURI SI DIVENTA** è disponibile QUI: in versione [desktop](#), da giocare sul tuo pc o un'app da scaricare sul tuo smartphone android.



Il trailer del videogioco **SICURI SI DIVENTA**





Game Reveal Event

Progetto nazionale BRIC 2016 ID 48 SICURI SI DIVENTA,
a scuola di sicurezza nei percorsi di alternanza scuola lavoro.

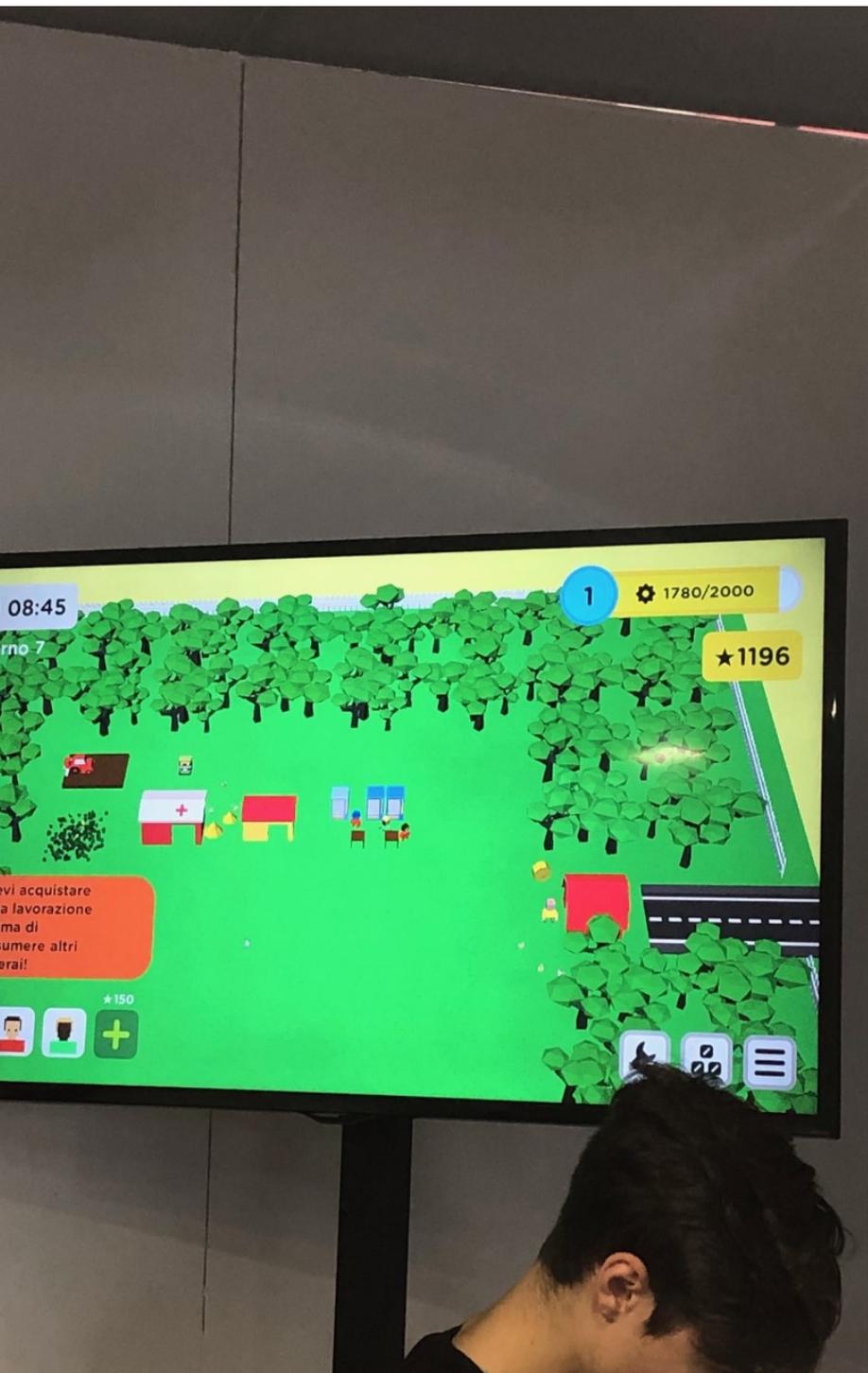
Workshop all'interno dell'evento
Verso un Lavoro Più Sicuro

Progetti e Attività Regionali Rivolti al Mondo della Scuola dell'Emilia-Romagna



**IL PRIMO TORNEO DI
GIOCO**

**15-16-17 ottobre
Bologna**



Game Reveal Event

Progetto nazionale BRIC 2016 ID 48 SICURI SI DIVENTA, a scuola di sicurezza nei percorsi di alternanza scuola lavoro.

Workshop all'interno dell'evento
Verso un Lavoro Più Sicuro

Progetti e Attività Regionali Rivolti al Mondo della Scuola dell'Emilia-Romagna

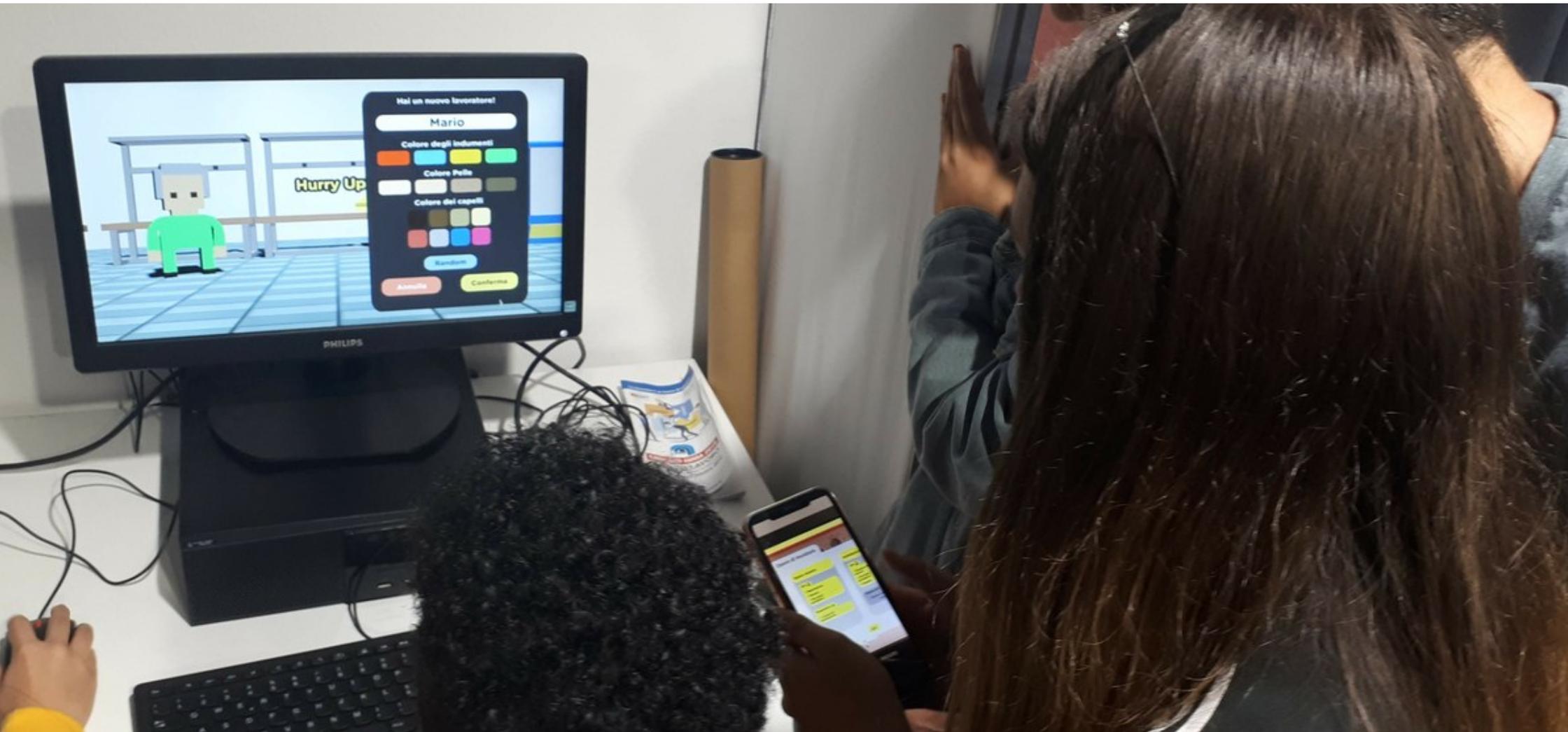


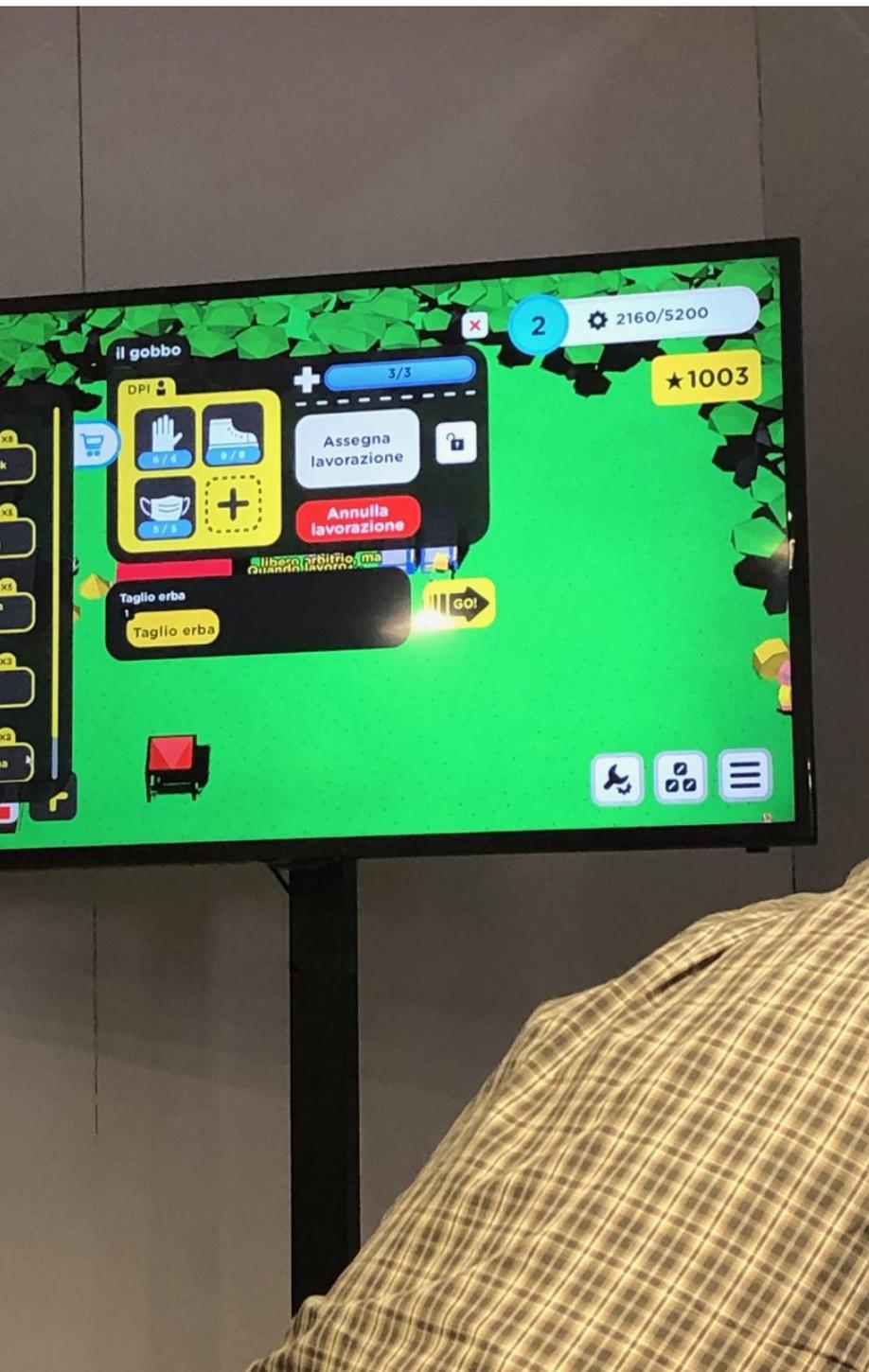
IL PRIMO TORNEO GIOCO

15-16-17 ottobre
Bologna



RAGAZZI E RAGAZZE GIOCANO NEL PRIMO TORNEO





THE WINNER IS....

Con oltre 11 mila punti

Il gruppo x (aspiranti geometri) si aggiudica la gara e vince il primo torneo

COSA HANNO DETTO I RAGAZZI DOPO IL PRIMO TORNEO DI GIOCO

Ti è piaciuto giocare a "Sicuri si diventa"?

0 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50

Si, molto



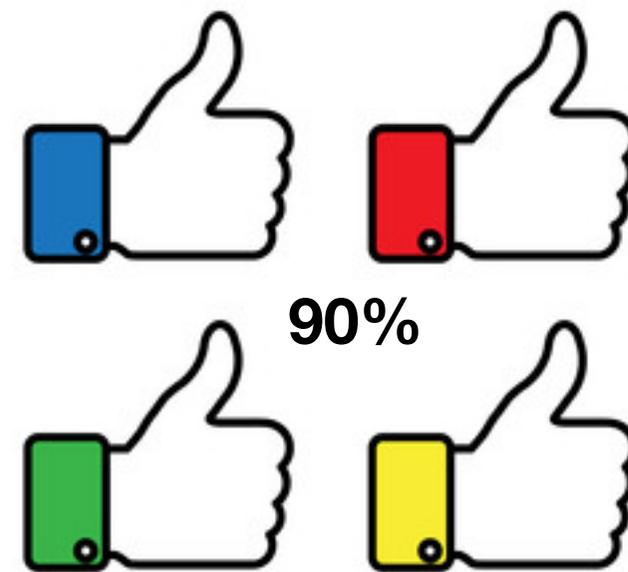
Si, abbastanza



No, poco



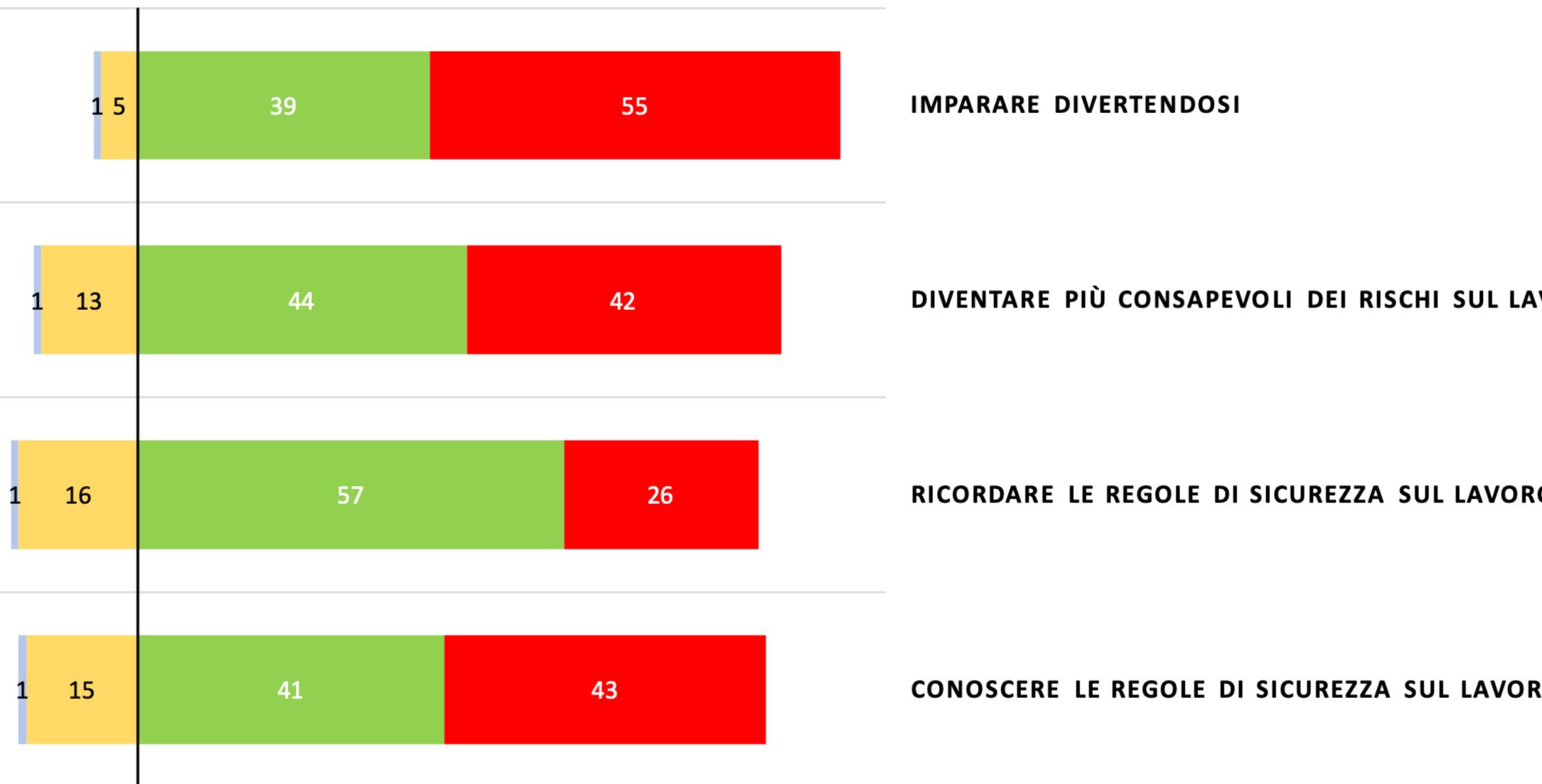
No, per niente



Valori %
N= 75 studenti di 3 s
(agrario, artistico, e

QUANTO PENSI CHE QUESTO GIOCO SIA UTILE PER...

■ Poco ■ Per nulla ■ Abbastanza ■ Molto



azie per l'attenzione



Informazioni e contatti

pina.lalli@unibo.it

IL GIOCO E' DISPONIBILE IN VERSIONE DESKTOP E MOBILE

SCARICABILE DAL SITO DEL PROGETTO:

<https://site.unibo.it/sicuri-si-diventa/it>

Hanno collaborato con Pina Lalli nel Dipartimento Scienze Politiche e Sociali

Claudia Capelli

Gaia Filomena Farina



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA
DIPARTIMENTO DI SCIENZE POLITICHE E SOCIALI

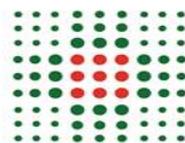
**Pina Lalli, Claudia Capelli,
Gaia Filomena Farina**

*Lo sviluppo del gioco si è aggiudicata la
pubblica la ditta Indici Opponibili*

I partner del progetto

ISTITUTO NAZIONALE PER L'ASSICURAZIONE
CONTRO GLI INFORTUNI SUL LAVORO

**Sara Stabile
Rosina Bentivenga
Emma Pietrafesa
Cinzia Milana**



**SERVIZIO SANITARIO REGIONALE
EMILIA-ROMAGNA**
Azienda Unità Sanitaria Locale di Modena

**Mara Bernardini
Manuela Lambertini**



Tiziano Ficcadenti



**Augusto Quercia
Michela Grifoni
Giancarlo Napoli**