

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



DIPARTIMENTO  
DI ECCELLENZA  
MIUR

Bologna 7 febbraio 2020

# Gaming, ascolto e apprendimento: i nuovi linguaggi della comunicazione sociale

Progetto BRIC ID 48/2016



**Pina LALLI, Claudia CAPELLI**

Dipartimento Scienze Politiche e Sociali

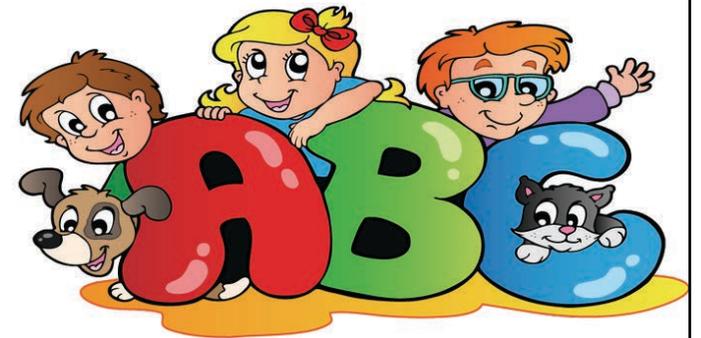
**Gaia F. FARINA** (FISPPA Università di Padova)

## LO SCENARIO

Punto di vista normativo sulla sicurezza e la salute nei luoghi di lavoro e competenze trasversali a scuola e all'Università per i percorsi di orientamento al lavoro

Oggi l'idea di gioco evoca distensione, divertimento « **un'attività priva di obblighi ma anche senza conseguenze per la vita reale (Caillois 1958), si consuma nell'atto stesso di giocare**

**Il gioco non produce: è bandito da scuole e luoghi di lavoro perché contrapposto alla produttività e alla serietà dello studio e del lavoro**



Eppure rivela «la fisionomia generale e indicazioni preziose sulle preferenze, le debolezze e le virtù di una data società in un determinato momento della sua evoluzione» (*ibidem*).

Si basa sulla simulazione, come il teatro, e, ci dice Piaget, è cruciale per il bambino nel suo percorso di apprendimento affettivo e cognitivo

**E' dunque «utile» solo ai bambini ?**

## LO SCENARIO... si fa digitale

INTANTO IL MERCATO DEL DIVERTIMENTO E DEL CONSUMO FINE A SE STESSO CRESCE E SI FA DIGITALE: come diceva Caillois, il gioco ci rivela molto di una società...

**Marzo 2005** l'industria videoludica in Italia raggiunge la quota di oltre 604 milioni di euro

**10 anni dopo, nei primi mesi del 2015** rileva **893,3 milioni di euro**

**I giocatori sono quell'anno 29,3 milioni**

(dati AESVI)



I numeri continuano a crescere e appaiono nuove frontiere: mobile gaming, online gaming, interactive TV gaming

**La nuova società dello spettacolo prefigurata da Guy Débord avanza?**

## LO SCENARIO... si tinge di marketing

Strategie in apparenza nuove per conquistare i consumatori attirando il loro interesse ludico-emozionale e i lavoratori per renderli più efficienti e “performanti”...

**Le competenze trasversali si prestano al ... gioco e dopo averlo bandito dal serio mondo della produttività razionale si riscopre grazie a molteplici utilizzi strategici del gioco la potenza delle emozioni, degli affetti, della distensione**

Così, mentre proliferano i corsi di formazione “tecnica” via gioco per i dirigenti, la polverosa scuola superiore rimane confinata ai libri e alle interrogazioni

**Mentre i giovani allievi perdono fiducia e lottano per mantenere acceso lo smartphone**



## LO SCENARIO... si tinge di marketing... SOCIALE

Perché lasciare solo al marketing gestionale o persuasivo la forza dirompente del gioco, rivitalizzato dalle **n** possibilità dei canali multimediali?

Colmare il gap di conoscenze nella visione dei servizi pubblici rispetto alle nuove potenzialità tecnologiche cercando di applicarla per pianificare, gestire e fornire nuovi servizi,  
Ad esempio: «**sviluppare nuovi modi di partecipazione attiva dei cittadini offrendo opportunità di co-creazione**» (Shouten et al. 2017) per affrontare le sfide e le contraddizioni delle nostre organizzazioni sociali



Affrontare lo spettacolo di petto, come sola chance di esercitare resistenza e co-produrre **contro-narrazioni** (Bassetti 2017): senza idealizzare l'interattività e la simulazione, ironia, auto-ironia, gioco a squadra, reciproco incoraggiamento o rimprovero consapevoli che « in fondo è un gioco » possono stimolare creatività e qualità, favorendo l'apprendimento

**Mentre i giovani allievi possono riacquisire fiducia nell'altro che si presta all'ascolto...**

# NASCE COSÌ IL PROGETTO BRIC-INAIL ID 48 2016: I PARTNER



**Pina Lalli  
Claudia Capelli  
Gaia F. Farina  
Michela Zingone**

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

**Augusto Quercia  
Michela Grifoni  
Giancarlo Napoli**

**Mara Bernardini  
Manuela Lamberti**

**Tiziano Ficcadenti**

# NASCE COSÌ IL 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 oggi ri-denominati percorsi di competenze trasversali

- Il ruolo delle **pratiche sociali** (la comunità di pratiche) 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** e situazioni informali
- Agevolare la **consapevolezza** e l'**interesse concreto** per lo studio delle regole



## 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**)
- Centro formazione professionale "Artigianelli" - Fermo  
(Referente: **Padre Sante Pessot**)

**3 AMBITI**  
**Agrario**  
**Edile**  
**Manifatturiero**

# PARTECIPAZIONE E ASCOLTO

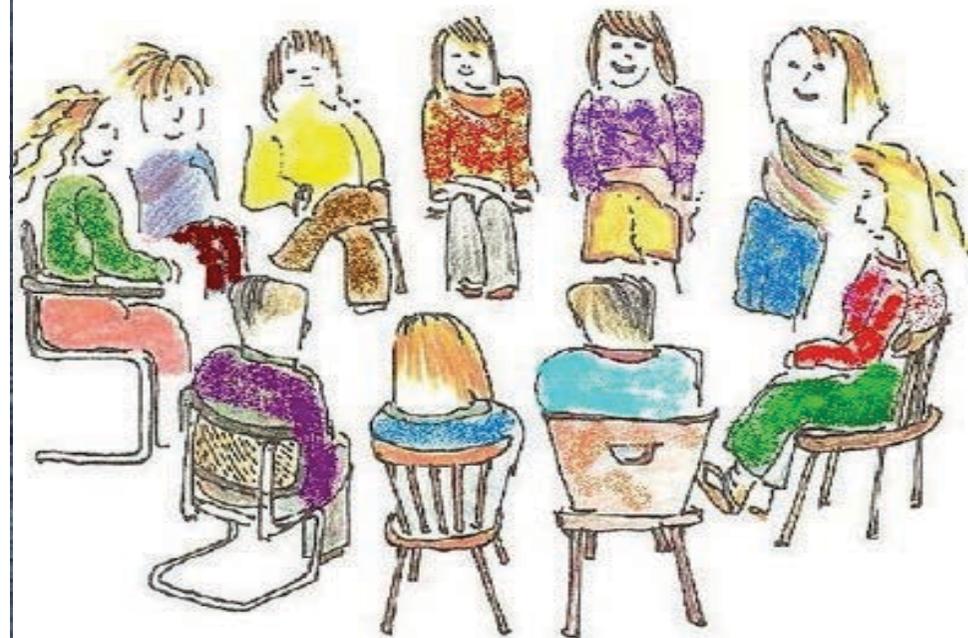
- Rilevazione delle opinioni di 12 docenti di 7 scuole
- Word café/focus group con 60 studenti di 7 scuole
- Piccole auto-inchieste condotte da un gruppo di 12 studenti di alcune delle 7 scuole
- Gruppi WhatsApp con questi 12 studenti
- Rilevazioni mediante questionario a 277 studenti
- Versione Beta e Beta test del gioco
- Versione finale: organizzazione tornei singoli e a squadre con oltre 100 studenti e rilevazione gradimento e suggerimenti
- Tool kit per insegnanti e formatori



# Rischio Salute Sicurezza

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

**Ostacoli e Opportunità**

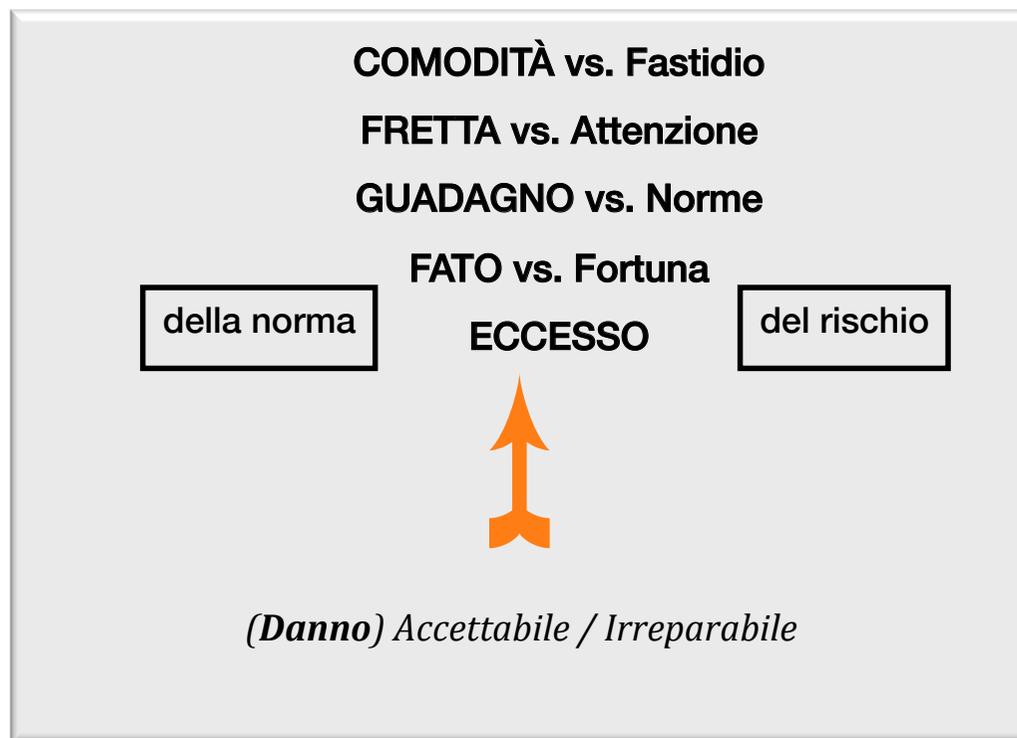


**parole chiave**

**rappresentazioni**

# I PERCHÉ DEL RISCHIO

## ALCUNE PAROLE CHIAVE



*«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**»



# COLPISCE IL PRAGMATISMO

Lavorare è pericoloso

«**GUADAGNARE È NECESSARIO**»



LE MORTI SUL LAVORO SONO CALATE DEL 9 %



DIFFICILE MORIRE SUL LAVORO QUANDO SI E' DISOCCUPATI



# MA ANCHE LA CONSAPEVOLEZZA POTENZIALE

*[Se conosce qualcuno che ha subito un infortunio sul lavoro] Ciò ha modificato modo di guardare alla sicurezza negli ambienti di lavoro? per principali caratteristiche degli intervistati: quota percentuale di "Sì"*

	% Sì
<i>Genere</i>	
Maschi	79,7
Femmine	87,5

*[Se conosce qualcuno che ha subito un infortunio sul lavoro] Secondo te avrebbe potuto evitare il rischio corso?*

	%
Sì	52,0
No	9,2
Non so	38,8
Totale	100,0
N	196

*[Se conosce qualcuno che ha subito un infortunio sul lavoro] Conoscere la sua storia ha cambiato il tuo atteggiamento nei confronti del lavoro? per genere*

	Maschi	Femmine
Sì, sono più attento	34,5	37,4
Sì, sono più ligio alle regole sui dispositivi e le regole di sicurezza	31,6	32,8
No, penso che a me non possa succedere	5,3	4,7
Non ha cambiato il mio atteggiamento nei confronti del lavoro	12,8	6,3
Ho più paura	0,8	1,6
Sono più informato	15,0	17,2
Totale	100,0	100,0
N	133	64

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

## CONSAPEVOLEZZA E CONTRADDIZIONI

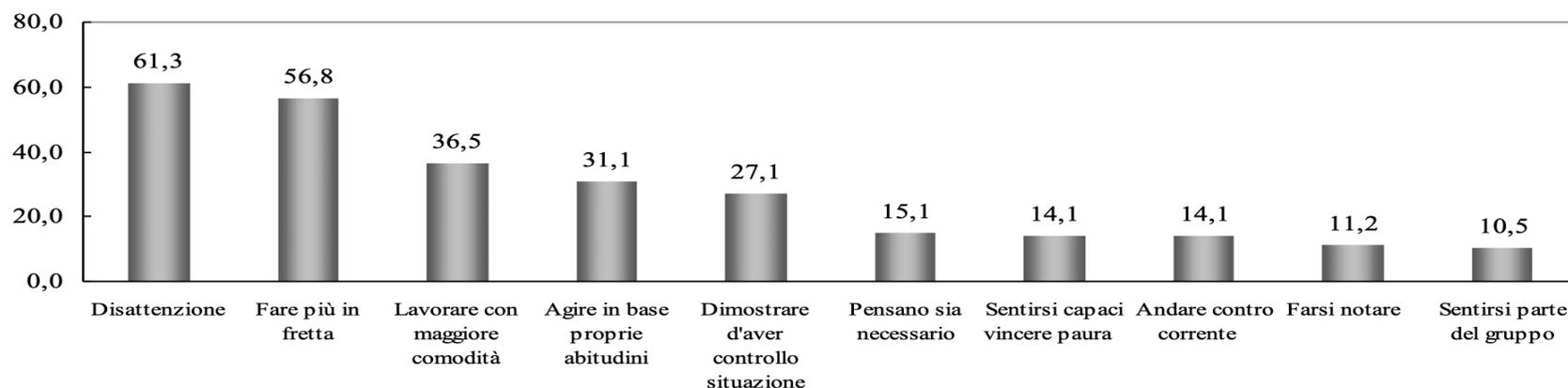
*Quanto l'intervistato ritiene si possano ridurre o evitare i rischi sul lavoro per genere*

	Maschi	Femmine
No, è praticamente impossibile evitare i rischi	3,5	6,3
No, perché anche se ne evitiamo qualcuno, cadiamo lo stesso in qualche altro.	4,1	4,2
Sì, è possibile evitare qualche rischio più grave a cui si è esposti nel lavoro	25,1	27,1
Sì, è possibile evitare o almeno ridurre fortemente i rischi a cui si è esposti nel lavoro	67,3	62,4
Totale	100,0	100,0
N	171	96

« Anche se, da giovane, sei più propenso a prenderla sottogamba rispetto a chi ha qualche anno in più e più esperienza e dà peso a quello che fa »

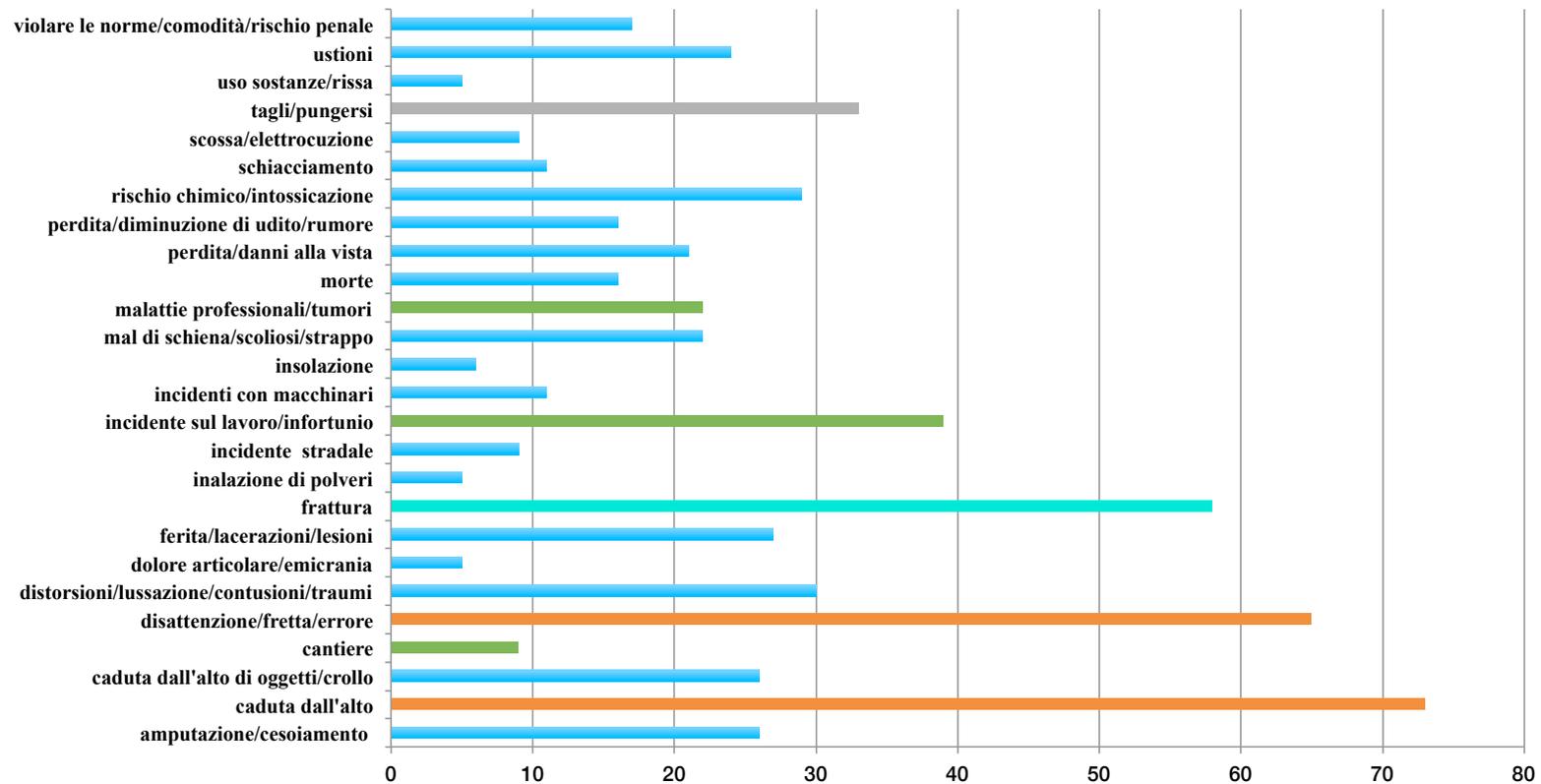
# I MAGGIORI «COLPEVOLI»

*Le persone secondo te **sul lavoro** rischiano prevalentemente per... Quota percentuale di casi che rispondono 8-10 lungo la scala da 1 (per niente) a 10 (molto)*



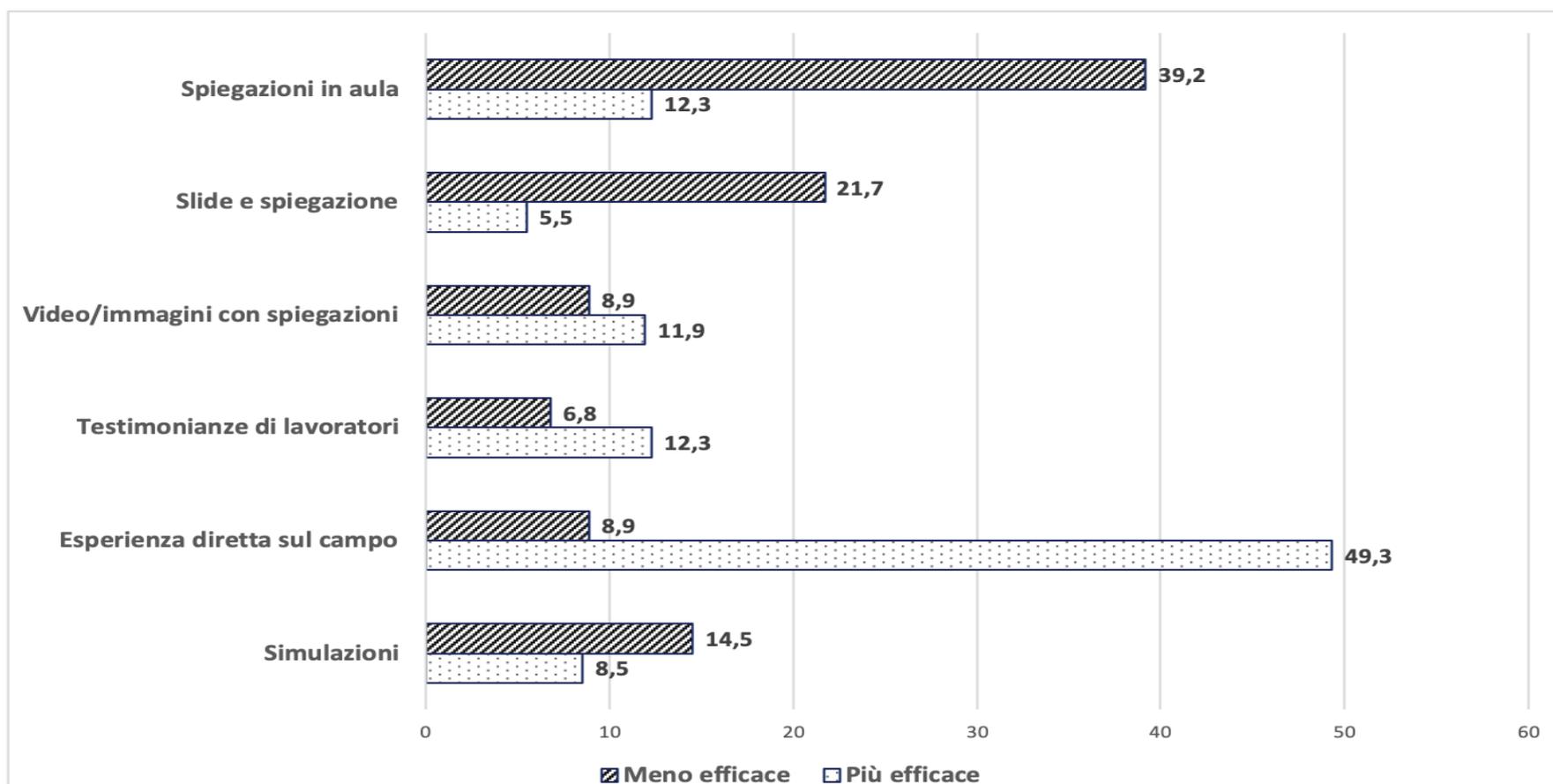
**«DISATTENZIONE, FRETTA, COMODITÀ, ABITUDINE, OSTENTAZIONE DI SAPER FARE.... »**

## Quali i danni? Il cantiere prima fonte di guai... la disattenzione la seconda...



## E la formazione? Meglio l'esperienza... Ok le lezioni, ma con video e testimonianze

«**QUALCUNO CHE QUANDO RACCONTA FA  
CAPIRE CHE RICORDA COM'ERA QUAND'ERA  
GIOVANE**»



# 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

## IL VIDEOGIOCO

- ✓ Uno strumento per i docenti da far utilizzare ai ragazzi per coinvolgerli sui temi della sicurezza
- ✓ Un'opportunità per i ragazzi per **interagire** e misurarsi con se stessi e con gli altri
- ✓ Co-costruito e testato insieme agli esperti e ai ragazzi



<https://youtu.be/w0DTDmEu2K0>



Per lo sviluppo del gioco si è aggiudicata la gara pubblica su MEPA la ditta Indici Opponibili

# 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

I vari ambienti si sbloccano progressivamente



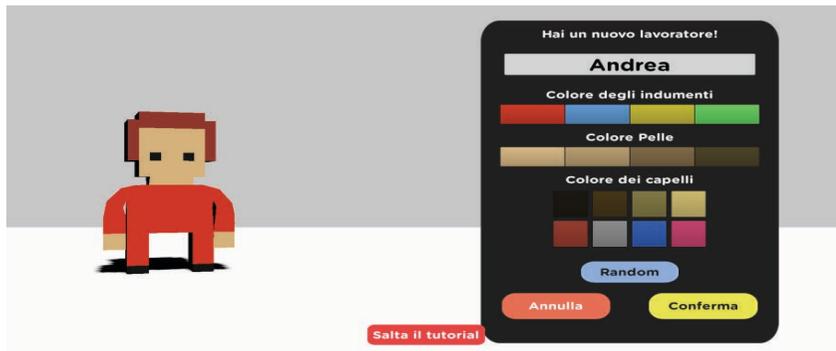
# IL CONCEPT DEL VIDEOGIOCO

- ✓ L'applicazione delle regole di sicurezza 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)



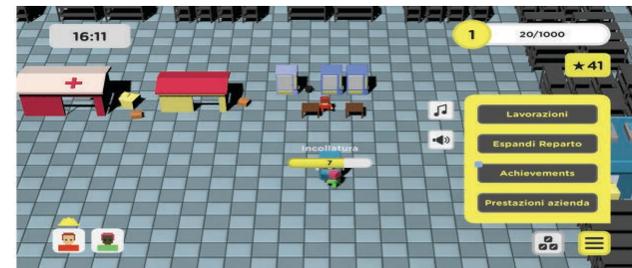
## AVATAR

- ✓ 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 **rovesciando la logica** tempo=denaro= più rischi: qui invece si sperimenta che adottare prevenzione fa guadagnare tempo e fa crescere il guadagno dell'azienda e del lavoratore: 1 minuto senza infortuni, 5 minuti, 10 minuti...
- ✓ I punteggi danno più possibilità di personalizzare l'avatar



# IL SITO DEL PROGETTO

## TOOL KIT PER I DOCENTI E I FORMATORI



I testi inseriti nel gioco Sicuri si diventa - Manuale di gioco 8

## 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-

## 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 [mobile](#), un'app da scaricare sul tuo smartphone android.



Il trailer del videogioco SICURI SI DIVENTA

## Le istruzioni in dettaglio: come si gioca?

### Iscrizione

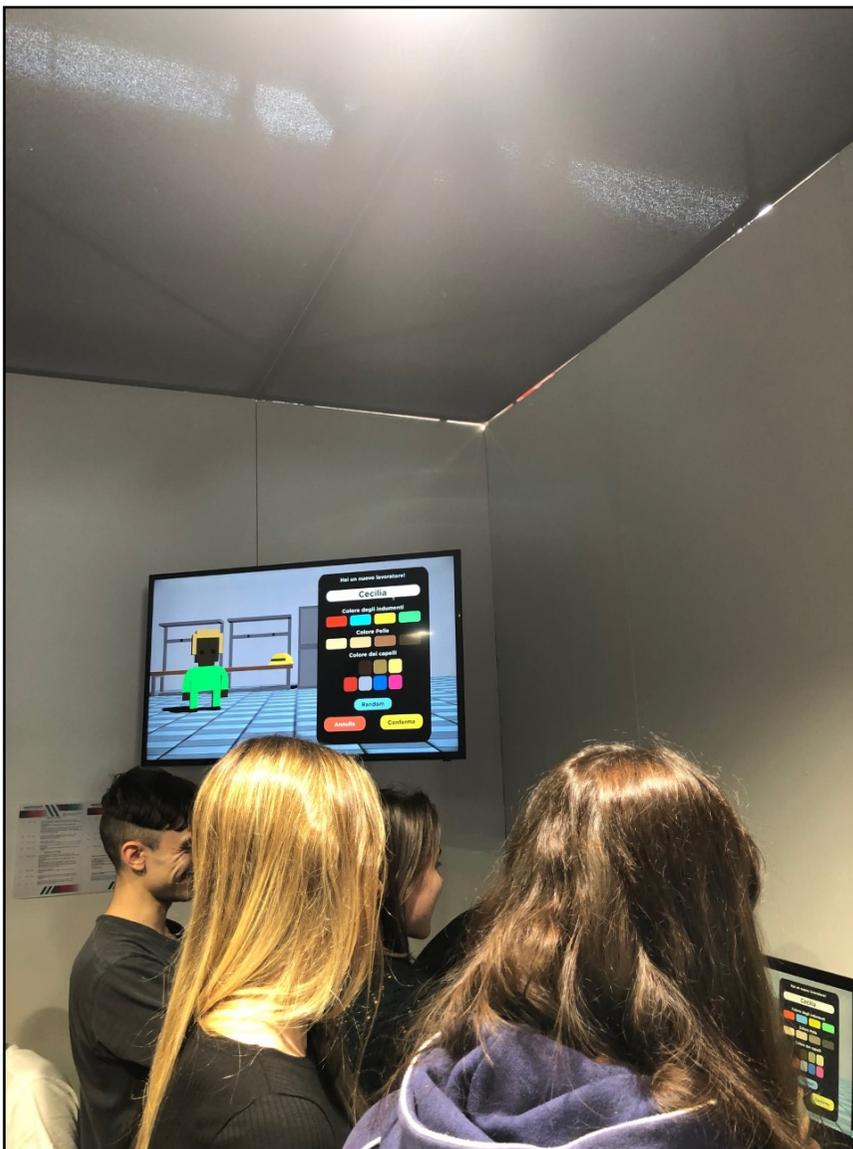
La prima schermata permette di registrarsi cliccando sul pulsante "Registrati" e inse-

### Overview

Menu principale

Nuova partita





## Game Reveal Event

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

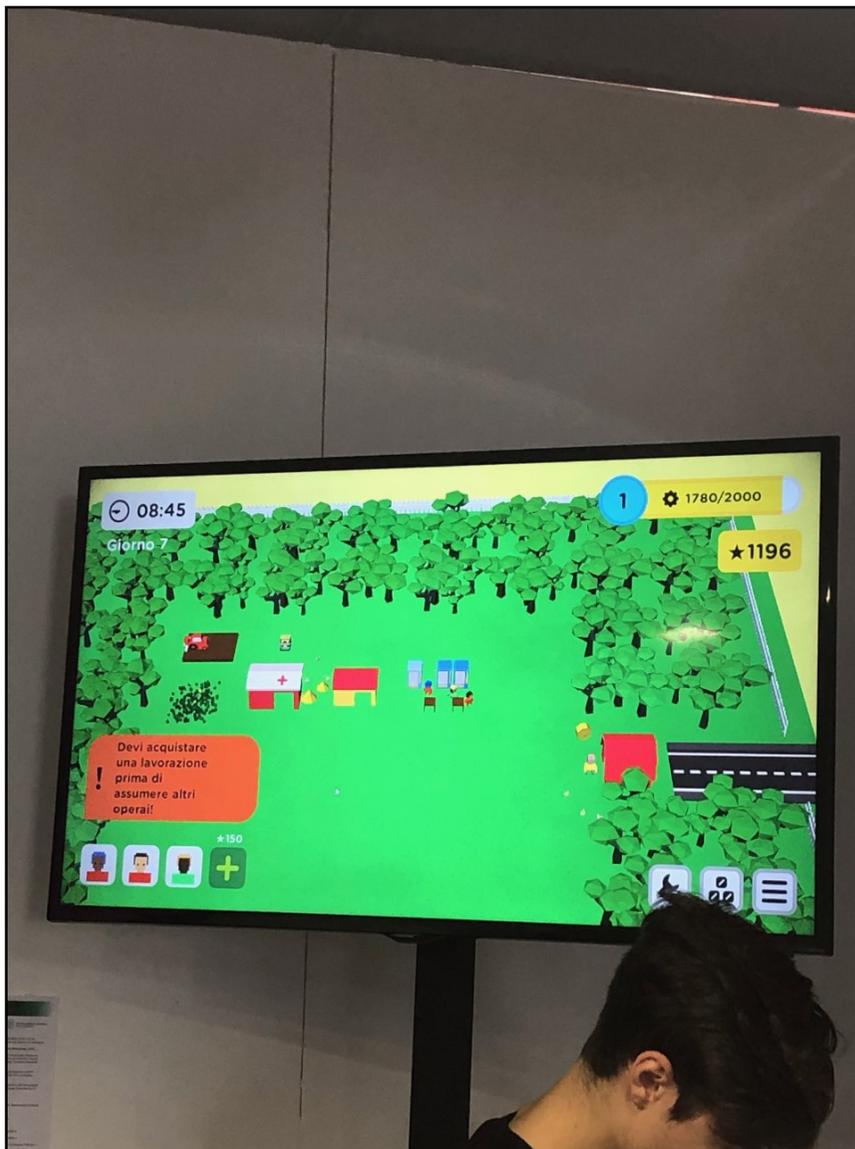
Workshop all'interno dell'evento  
**Verso un Lavoro Più Sicuro**

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



**IL PRIMO TORNEO DI  
GIOCO**

**15-16-17 ottobre 2019  
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

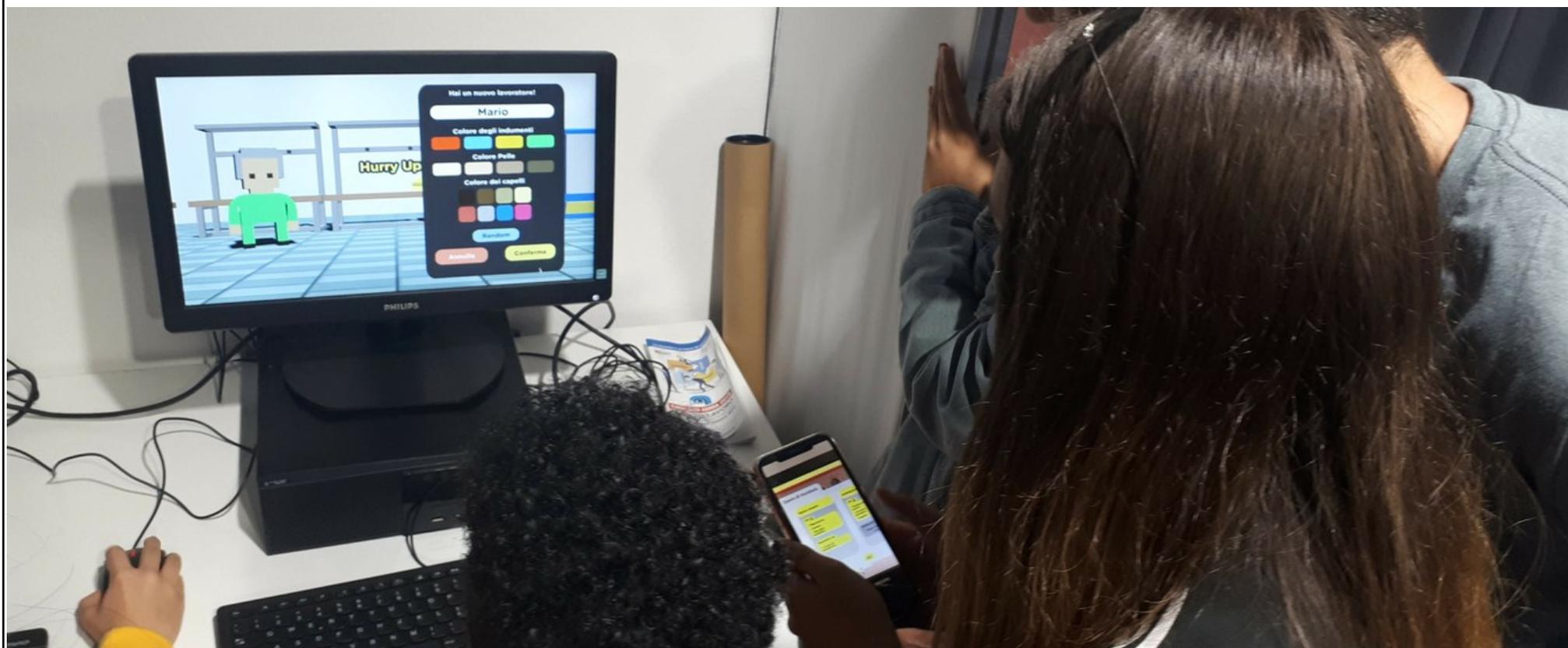


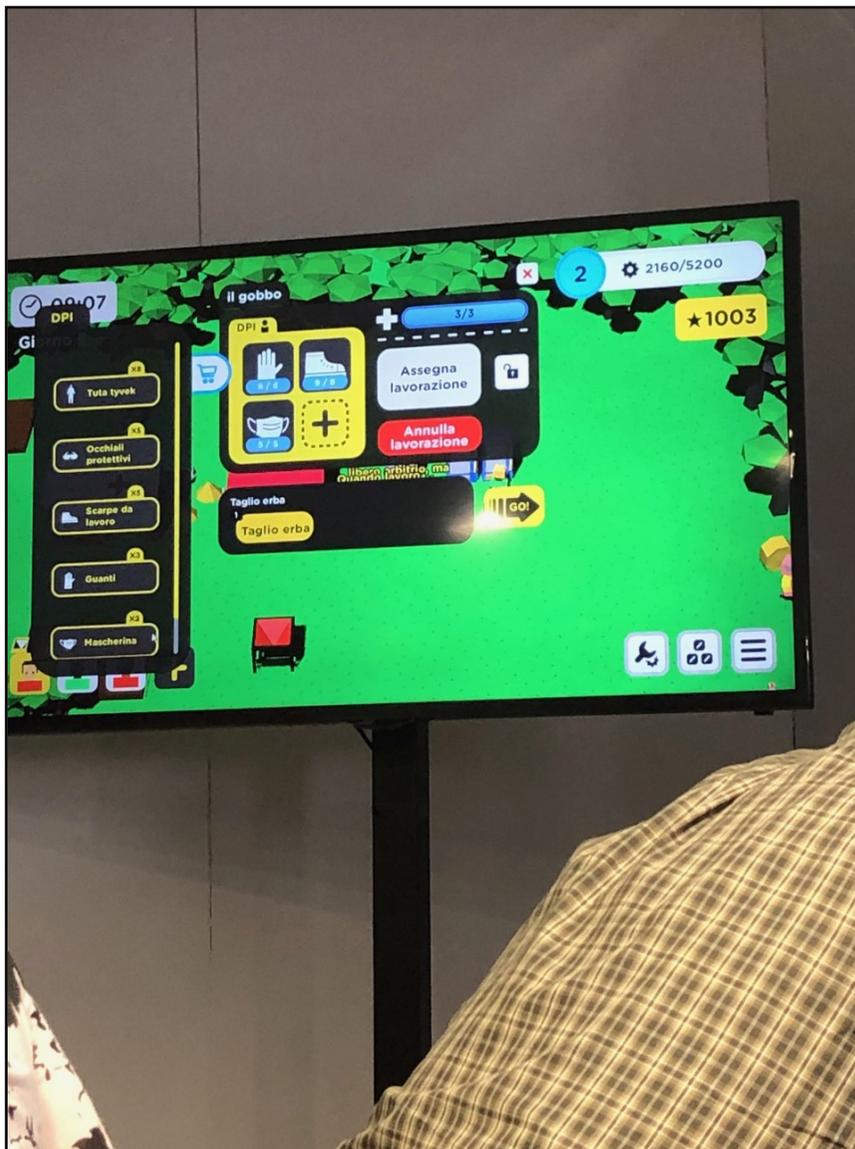
# IL PRIMO TORNEO DI GIOCO

15-16-17 ottobre 2019  
Bologna



## RAGAZZI E RAGAZZE GIOCANO NEL PRIMO TORNEO



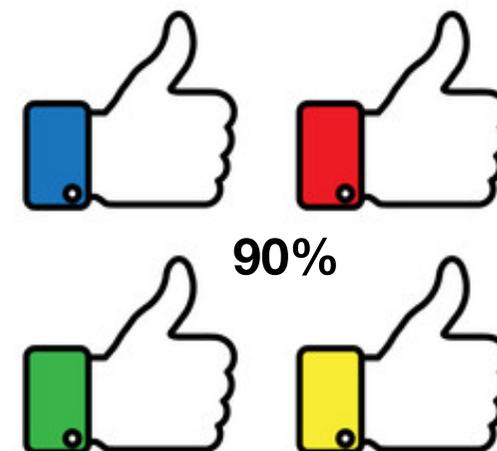
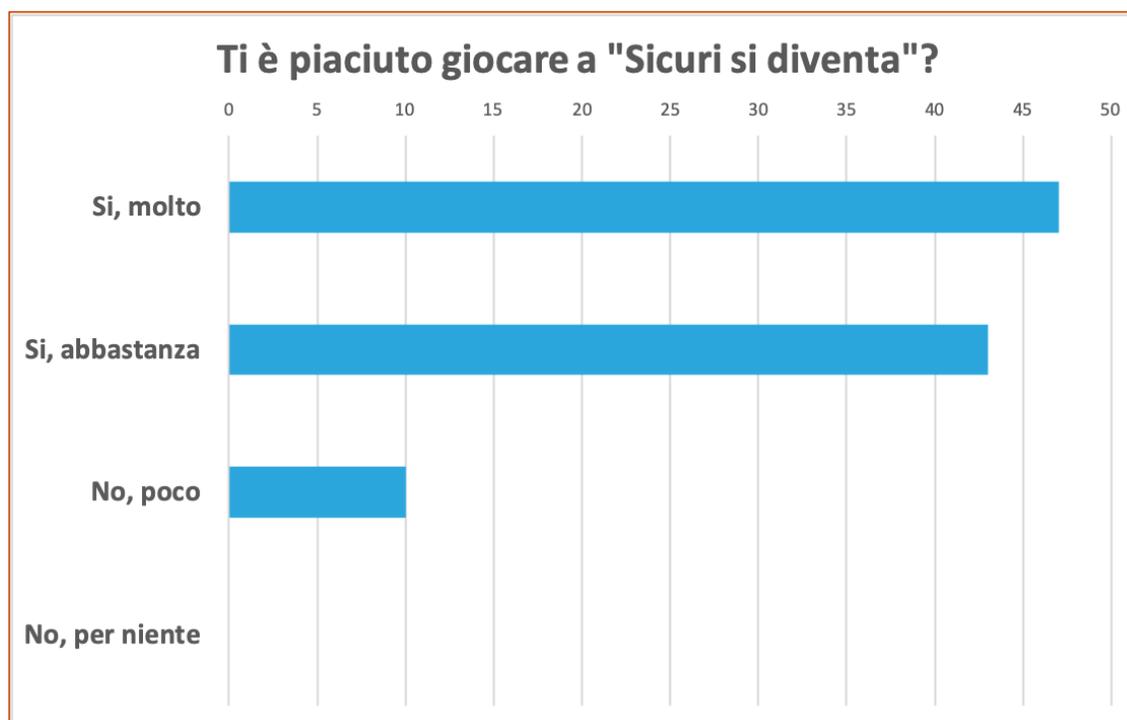


**THE WINNER IS....**

**Con oltre 11 mila punti**

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

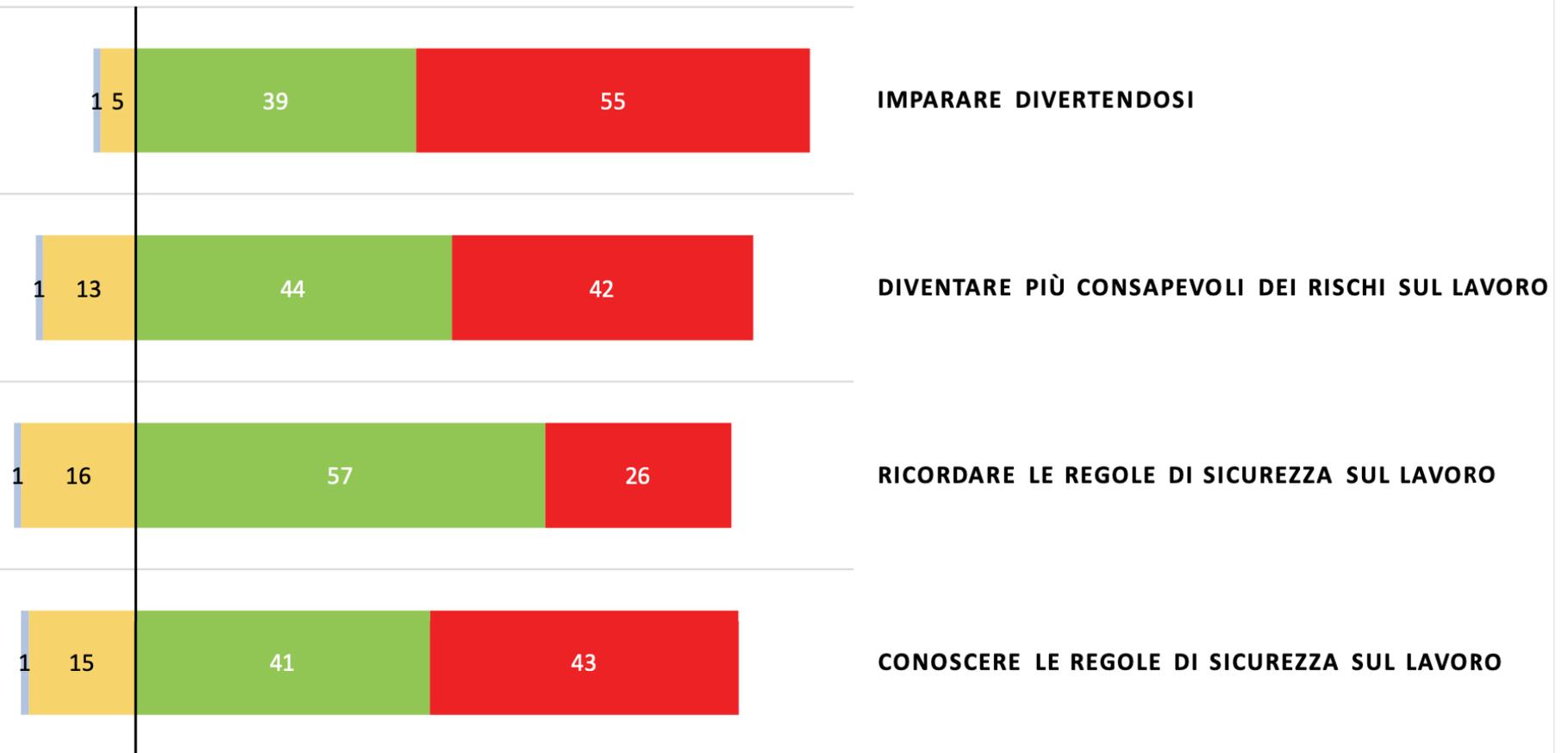
# COSA HANNO DETTO I RAGAZZI DOPO IL PRIMO TORNEO DI GIOCO



Valori %  
N= 75 studenti di 3 scuole  
(agrario, artistico, edile)

## QUANTO PENSI CHE QUESTO GIOCO SIA UTILE PER...

■ Poco ■ Per nulla ■ Abbastanza ■ Molto



# IL TORNEO FINALE – VERONA 28 NOVEMBRE 2019



Grazie per l'attenzione



Informazioni e contatti

[pina.lalli@unibo.it](mailto: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>



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

**INAIL**

ISTITUTO NAZIONALE PER L'ASSICURAZIONE  
CONTRO GLI INFORTUNI SUL LAVORO



SISTEMA SANITARIO REGIONALE

ASL  
VITERBO



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

