



## SCHEDE ILLUSTRATIVE DEL VIDEOGIOCO «SICURI SI DIVENTA»

a cura di Pina Lalli

Dipartimento Scienze Politiche e Sociali  
Università di Bologna

Le nuove generazioni mostrano una sempre maggiore propensione verso le piattaforme di gioco online. Nel progetto ci si accosta a tale orizzonte per verificare se e come possibile utilizzarlo con finalità formative, nella fattispecie per promuovere consapevolezza sui temi della *salute e sicurezza* sul lavoro.

Si è sperimentato un percorso di ricerca partecipativa e co-costruzione (con strumenti di rilevazione qualitativa e quantitativa) di un videogioco educativo utilizzabile nei percorsi per le competenze trasversali e l'orientamento a scuola.

Attraverso la collaborazione con Inail e tre dipartimenti di salute pubblica di aziende sanitarie locali si è condotto un lavoro di osservazione e rilevazione in 7 scuole superiori (in Emilia-Romagna, Lazio e Marche) nei settori agrario, edile e manifatturiero per individuare esigenze e rappresentazioni di studenti e docenti, con riferimento alla conoscenza delle norme sulla sicurezza sul lavoro e soprattutto al tipo di atteggiamento verso il rischio.

L'analisi ha portato a realizzare il videogioco *Sicuri si diventa*, testato e positivamente valutato da numerosi studenti di scuole medie superiori in occasione di appositi tornei.

La struttura del gioco coniuga le esigenze espresse dai ragazzi con i contenuti tecnici richiesti dai formatori. Esso presta attenzione al divertimento del giocatore, per favorire l'affezione alla dinamica di *game-play*, rendendo più accessibili gli elementi della formazione.

Il *concept* si basa sul ruolo di rilievo dato allo studente, che nel gioco è investito del compito di *responsabile della sicurezza junior*. Il giocatore deve gestire la sua azienda cercando di completare tutti i livelli. L'azione di gioco è una sfida in cui si ottengono punteggi in funzione dell'abilità nel mettere in sicurezza i lavoratori evitando infortuni grazie soprattutto ai dispositivi di protezione adeguati. La complessità aumenta man mano che salgono i punti. I punteggi permettono anche di acquisire maggiori opportunità di vestire il proprio *avatar* in modo mano a mano più personalizzato.

È un videogioco detto "gestionale", ambientato in uno scenario 3d visto dall'alto, progettato per essere veloce, leggero e utilizzabile su smartphone o pc.

L'applicazione delle regole della sicurezza è il gioco, il cui obiettivo è far crescere l'azienda evitando infortuni. S'intende così far comprendere che l'applicazione delle regole di sicurezza non comporta alcuna perdita di tempo o di guadagno, ma anzi fornisce efficienza e crescita in termini economici e di salute. Sono disponibili tutorial, evitabili qualora il giocatore si consideri già informato.

*Sicuri si diventa* cerca di non penalizzare l'immedesimazione e il divertimento, introducendo gradualmente informazioni e momenti formativi indiretti. Usando lo spazio virtuale e sperimentando i percorsi necessari per raggiungere i vari obiettivi, il *giocatore apprende le regole mettendole in pratica*.

**Il videogioco è disponibile gratuitamente all'indirizzo <https://site.unibo.it/sicuri-si-diventa/it/gioca> (versione desktop e mobile)**