

I mondi nuovi della comunicazione: videogiochi e formazione

Il progetto “Sicuri si diventa” di Università di Bologna e Inail

sarà presentato a Bologna venerdì 7 febbraio 2020

I videogiochi possono diventare uno strumento di apprendimento per i giovani? Prova a darne una risposta il **progetto “Sicuri si diventa”**, finalizzato a promuovere salute e sicurezza sui luoghi di lavoro nei percorsi di orientamento all’alternanza scuola-lavoro attraverso la realizzazione di un videogioco. Ricercatori ed esperti presenteranno il videogioco e l’intero progetto in occasione del convegno “**I mondi nuovi della conoscenza e della comunicazione: il game**”, organizzato dal Dipartimento di Scienze Politiche e Sociali dell’Università di Bologna **venerdì 7 febbraio a Bologna in Aula Poeti, in Strada Maggiore 45.**

La prima parte della mattinata è dedicata alla presentazione del **serious game “Sicuri si diventa”**, progettato nell’ambito del progetto BRIC 2016 ID 48, finanziato da Inail, che ha visto la collaborazione di un team di ricercatori del Dipartimento di Scienze Politiche e Sociali coordinato dalla professoressa Pina Lalli con tre Aziende USL (Modena, Fermo e Viterbo), il Dipartimento di Medicina del Lavoro di Inail a Roma e 7 istituti scolastici del territorio nazionale. Il progetto ha ideato un pacchetto formativo costituito da un videogioco e un manuale per gli insegnanti da utilizzare a scuola per affiancare la formazione obbligatoria sulla sicurezza. Attraverso un percorso partecipativo che ha coinvolto attivamente nella progettazione i giovani studenti delle 7 scuole, ha preso forma “**Sicuri si diventa**”, un videogioco oggi disponibile in versione desktop e mobile in open access.

Il concept di “Sicuri si diventa” si basa sul *role-playing*: lo studente ha il compito di responsabile della sicurezza junior e deve gestire la sua azienda muovendosi in tre settori lavorativi: manifattura, edilizia, agraria. È un videogioco “gestionale”, progettato per essere veloce, leggero e divertente. L’azione di gioco è una sfida in cui si ottengono punteggi in funzione dell’abilità nel mettere in sicurezza i lavoratori evitando l’infortunio. **L’applicazione delle regole della sicurezza è il gioco**, il cui obiettivo è far crescere l’azienda evitando infortuni.

Nella seconda parte del convegno una tavola rotonda su **gamification**, apprendimento e pubblica utilità vede confrontarsi diverse esperienze e prospettive nell’ambito dei videogiochi a finalità formativa: si parla di **digital learning** per l’agroecologia, di pregi e limiti del gaming per la formazione, dell’esperienza dell’Archivio Videoludico della Cineteca di Bologna e di quella dell’Istituzione Bologna Musei, della prospettiva sulla sicurezza del Comune di Bologna con il nuovo protocollo appalti e del ruolo dello sviluppatore nella costruzione delle dinamiche di gioco nei videogame.

Approfondimenti:

Informazioni sul progetto e download del gioco - sito di "Sicuri si diventa":
<https://site.unibo.it/sicuri-si-diventa/it>

Trailer di "Sicuri si diventa": <https://youtu.be/w0DTDmEu2K0>