

## ARTICOLO DI PUNTOSICURO

Anno 21 - numero 4562 di Giovedì 17 ottobre 2019

# Sicurezza sul lavoro: si può fare formazione giocando?

*Una tesi di laurea sulla formazione esperienziale presenta varie tecniche di formazione applicabili anche in materia di sicurezza sul lavoro. Focus sui serious game: l'importanza del gioco e i vantaggi di questa tecnica.*

Brescia, 17 Ott ? Il miglioramento della tutela della salute e sicurezza nei luoghi di lavoro si raggiunge mediante la creazione nelle aziende di una cultura condivisa della prevenzione, una cultura che si realizza, in primo luogo, attraverso un idoneo processo di formazione e informazione dei lavoratori. E in alcuni articoli abbiamo approfondito una tipologia di formazione, la **formazione esperienziale**, che dà particolare rilevanza al coinvolgimento e alla partecipazione, anche creativa, dei soggetti da formare.

Con riferimento alla tesi di laurea - dal titolo "La formazione esperienziale come strumento per la sicurezza sul lavoro" e realizzata nell'anno accademico 2016/2017 da Giulia Marcandelli per il Corso di Laurea Magistrale in Ingegneria Gestionale (Università degli Studi di Brescia - Dipartimento di ingegneria meccanica e industriale) ? abbiamo poi presentato diverse **tecniche formative** correlate, in misure diversa, all'apprendimento esperienziale.

Ad esempio ci siamo soffermati su:

- **business game**: una tecnica formativa "che si basa sull'utilizzo di modelli per la creazione di ambienti simulati di natura aziendale all'interno dei quali le persone devono affrontare problemi di carattere manageriale e prendere decisioni di varia natura";
- **executive outdoor training**: attività formative che "si contraddistinguono per la partecipazione dei soggetti ad attività di apprendimento all'aperto";
- **small techniques**: "una serie di attività di durata abbastanza breve piuttosto strutturate e con regole definite, realizzabili anche indoor";
- **brainstorming**: un processo che "favorisce la creatività mediante la libera associazione di idee prodotte dai membri di un gruppo per giungere alla risoluzione di un problema";
- **narrazione autobiografica**: il racconto di esperienze personali, l' uso del racconto "come tecnica di conoscenza".

Concludiamo questa carrellata di strumenti e tecniche formative presentando, sempre attraverso il contenuto della tesi di laurea, anche i "**serious game**":

- L'importanza del gioco
- I vantaggi dei serious game
- L'applicazione in ambito aziendale e gestionale

# L'importanza del gioco

Nella tesi si sottolinea come i **giochi** rappresentino "un'attività connaturata con il processo di crescita e sviluppo personale": costituiscono "la prima forma di apprendimento che le persone sperimentano durante l'infanzia e rispondono ad un'innata attitudine di apprendere attraverso la ripetizione delle azioni e l'analisi delle loro conseguenze".

In particolare si parla di "**serious game**" in riferimento a giochi che "sfruttano l'aspetto piacevole del gioco stesso per facilitare gli obiettivi di educazione, istruzione e miglioramento del modo di comportarsi". Il serious game è, dunque, un "gioco serio" che "non ha il solo scopo principale di divertire, ma è un gioco che utilizza il divertimento per educare e istruire".

E l'obiettivo di questi giochi è quello di "riprodurre scenari, simili a quelli della vita reale, all'interno dei quali l'utente diviene il protagonista e può prendere parte a una simulazione che ha l'aspetto di un vero e proprio gioco, ma con scopi educativi".

Il giocatore si sente come un soggetto con un ruolo attivo, "in grado di interagire con l'ambiente circostante: l'interattività tipica dei serious game permette al fruitore di interiorizzare le esperienze vissute e di riflettere su quanto appreso per poter apprendere e modificare il proprio modo di agire".

Si segnala che spesso il gioco viene applicato in ambito formativo.

La tesi ricorda **tre motivi** di questa applicazione:

- "il gioco permette di far emergere emozioni che aprono canali diretti della nostra mente, per ottenere una profonda padronanza della conoscenza, dei concetti, delle capacità";
- "il giocatore, per riuscire a procedere nel gioco, deve applicare strategie e abilità acquisite nelle fasi precedenti, favorendo così il consolidamento di quanto appreso";
- "i giochi sono educativi, dal momento che richiedono il rispetto delle regole, dei meccanismi e dei processi".

Il documento, che vi invitiamo a leggere integralmente, riporta poi una dettagliata storia dei "serious game" e segnala che esistono "differenti **tipologie di serious game**, da quelli più semplici, che prevedono solo l'uso di carta e penna, a quelli più complessi, che sfruttano la tecnologia per riprodurre situazioni e ambienti in cui il giocatore può apprendere sperimentando". E in relazione all'elevato sviluppo di quest'ultimo genere, spesso il termine serious game "viene identificato con la simulazione virtuale interattiva, grazie alla quale la formazione passa attraverso la riproduzione di situazioni anche molto distanti da quelle vissute nella vita reale". Ormai la simulazione digitale "consente, per esempio, di riprodurre fedelmente un'organizzazione con i relativi processi e consente di ricreare diversi contesti".

## I vantaggi dei serious game

La tesi dopo aver affrontato anche le caratteristiche e strutture di questi "giochi", che "hanno visto col passare del tempo uno sviluppo e un perfezionamento", ricorda i **vantaggi dei serious game** rispetto alle tecniche formative tradizionali.

Si indica che i serious game "rappresentano una **piattaforma di apprendimento attivo**, grazie a cui i giocatori apprendono giocando e questo genere di apprendimento, in cui i soggetti scoprono e sviluppano nuove forme di comprensione attraverso la sperimentazione, risulta più efficace rispetto, per esempio, all'ascolto o alla lettura: i serious game consentono lo spostamento da un apprendimento basato sulla lettura e la memorizzazione a un apprendimento basato sull'abilità di scoprire e utilizzare le informazioni apprese sul campo".

Inoltre il serious game ? continua la tesi - è uno strumento che "supporta il trasferimento d'informazioni complesse attraverso la creazione di un ambiente di apprendimento attivo e giocoso, rendendolo meno noioso rispetto alle tecniche formative tradizionali".

Un altro vantaggio di questi "giochi" è di permettere ai partecipanti di "vivere esperienze e situazioni che sono impossibili nel mondo reale per ragioni di tempo, costi, sicurezza".

## L'applicazione in ambito aziendale e gestionale

La tesi si sofferma poi sull'applicazione dei serious game in ambito aziendale e gestionale.

In relazione alla possibilità di veicolare il trasferimento di conoscenza pratica in un "ambiente di apprendimento divertente in cui i discenti partecipano attivamente", i "serious game" si sono diffusi in ambito aziendale "come strumento di sviluppo e miglioramento delle capacità aziendali". E possono anche essere "applicati in differenti ambiti della formazione aziendale per raggiungere differenti scopi, a seconda delle esigenze didattiche dei soggetti: il miglioramento della capacità di decision making e di pianificazione, la formazione a livello professionale di operatori di qualsiasi settore, l'applicazione di processi innovativi, il miglioramento della comunicazione interna ed esterna all'azienda".

Infine i serious game possono "anche essere applicati come strumenti di problem solving: in presenza di problemi difficilmente comprensibili e risolvibili, i serious game, grazie alla riproduzione di casi pratici, consentono di creare maggior sicurezza e consapevolezza da parte dei giocatori, che possono grazie al gioco identificare dei meccanismi di guida per la risoluzione dei problemi". E la ripetitività delle azioni durante lo svolgimento di un serious game "consente al giocatore di ottenere la piena padronanza della situazione in cui si trova e la sicurezza così raggiunta permette di sviluppare capacità di problem solving anche in contesti quotidiani".

Segnaliamo, in conclusione, che la tesi presenta una ricca bibliografia relativa alle fonti utilizzate in materia di formazione esperienziale.

RTM

*Scarica il documento da cui è tratto l'articolo:*

" La formazione esperienziale come strumento per la sicurezza sul lavoro", tesi realizzata nell'anno accademico 2016/2017 da Giulia Marcandelli per il Corso di Laurea Magistrale in Ingegneria Gestionale - Università degli Studi di Brescia (formato PDF, 2.07 MB).



Questo articolo è pubblicato sotto una Licenza Creative Commons.

---

[www.puntosicuro.it](http://www.puntosicuro.it)