

PCTO - Percorsi per le Competenze Trasversali e l'Orientamento - Progetti 2024-2025

PROGETTO 155215

Salute e sicurezza sul luogo di lavoro attraverso il gaming (Giochiamo a 81)

Sede di svolgimento del progetto

Struttura: AMMINISTRAZIONE DIPARTIMENTO

Ambito: Salute (medicina, professioni sanitarie, farmacia, alimentazione, odontoiatria, psicologia)

Ubicazione: Sede esterna in Roma

Descrizione

Gli obiettivi principali del progetto mirano a creare una cultura diffusa della sicurezza e della prevenzione nei luoghi di studio e lavoro, nonché a fornire le competenze necessarie a studenti, docenti e dirigenti scolastici per affrontare e gestire i pericoli in modo consapevole ed efficace, al fine di eliminare del tutto o ridurre per quanto possibile il rischio. Il Progetto è realizzato grazie alla collaborazione di 3 atenei: Sapienza Università di Roma, Universitas Mercatorum e Università telematica San Raffaele. La sicurezza nel lavoro è materia di rilevante importanza in ottica di tutela della salute e della vita, pertanto è necessaria la promozione della cultura della sicurezza nella scuola con il pieno coinvolgimento degli allievi, che saranno i lavoratori e la classe dirigente del domani. L'educazione alla salute e sicurezza sul lavoro rappresenta un punto importante per la crescita del cittadino e deve quindi iniziare tra i banchi di scuola. La scuola, ambiente di vita per gli allievi e luogo di lavoro per i docenti, è il luogo primario della prevenzione, dove la formazione alla salute e alla sicurezza può trovare un terreno fertile sul quale radicarsi e diventare patrimonio dell'individuo e del gruppo fin dai primi momenti di socializzazione. Di conseguenza, per realizzare una adeguata diffusione della cultura della sicurezza è necessario promuovere programmi per sensibilizzare studenti, docenti e dirigenti scolastici sui rischi e sulle misure di prevenzione, attraverso interventi formativi che comprendono anche il gioco, in quanto recenti studi sull'uso della gamification per fare "cultura della sicurezza" hanno dimostrato un impatto su conoscenze, stili di vita (fumo, alcool, alimentazione, attività fisica) (La Torre et al, 2017; La Torre et al, 2018; Cocchiara et al, 2020; D'Egidio et al, 2020; La Torre et al, 2020), gestione dello stress (Ricci & Bravo, 2022; Zhang et al., 2021). La letteratura sottolinea da tempo il gioco come mezzo di transizione da lezione frontale (formazione tipicamente a senso unico) a formazione attiva, dove il discente viene posto al centro dell'esperienza formativa, innescando quelle dinamiche cerebrali atte a fissare le informazioni ottenute nella memoria a lungo termine (Zeybek & Saygi, 2023; Manzano-León et al., 2021). Il processo di apprendimento realizzato attraverso il gioco è uno dei metodi più utilizzati da insegnanti e genitori per incoraggiare i bambini a imparare. Jean Piaget (1896-1980) definisce il gioco come un processo di grande importanza nello sviluppo di un bambino, poiché stimola le loro capacità, dalle abilità motorie a quelle intellettuali, sociali e morali. Il gioco è importante anche per gli adolescenti e gli adulti, in quanto è essenziale per lo sviluppo a qualsiasi età, contribuendo al benessere cognitivo, fisico, sociale ed emotivo.

Competenze specifiche

Il percorso mira quindi a realizzare in modo efficace l'acquisizione/incremento di conoscenza dei concetti chiave sulla sicurezza nei luoghi di lavoro, dei ruoli delle persone chiave che possono influire sulla salute e sicurezza e gli strumenti disponibili per la valutazione e monitoraggio. Inoltre, alla fine del percorso formativo si ha l'obiettivo di raggiungere/aggiungere al bagaglio delle conoscenze degli studenti quei contenuti trasversali a ogni contesto lavorativo al fine di diminuire gli incidenti sul lavoro e rafforzare la cultura della sicurezza tra le giovani generazioni.

Metodologie, strumenti software, sistemi di lavoro utilizzati

Il percorso si svolgerà presso le scuole richiedenti, con: - l'erogazione del corso teorico della durata di circa 1 ora - successiva fase di gaming della durata di circa 3 ore, utilizzando il kit Giochiamo a 81. Prima e dopo il corso teorico-pratico avverrà la somministrazione e raccolta dei questionari per la valutazione delle conoscenze degli studenti.

Competenze trasversali

- Attitudini al lavoro di gruppo
- Capacità di adattamento a diversi ambienti
- Capacità di comunicazione
- Capacità di problem solving
- Capacità di relazioni

Open badge:

Periodo del percorso

Mesi: Febbraio, Marzo, Aprile, Maggio

Giorni: Lunedì, Martedì, Mercoledì, Giovedì, Venerdì

Orario: Antimeridiano

Ore di attività previste per studente: 4

Erogazione:

Tipologia di Istituto di provenienza degli studenti

- IP Commerciali
- IP Industriali
- IP Servizi per l'agricoltura
- IP Socio-sanitari
- IP Tecnici
- IT Agraria
- IT Informatico/Telecomunicazioni
- IT Settore economico
- Liceo Classico
- Liceo delle Scienze Umane
- Liceo Scientifico

Classi ammesse

Classi: Terze, Quarte, Quinte



SAPIENZA
UNIVERSITÀ DI ROMA

Responsabile del percorso

Giuseppe La Torre

----- Sapienza Università di Roma - Salute e sicurezza sul luogo di lavoro attraverso il gaming (Giochiamo a 81)