

Titolo Del Progetto

Presenti! a scuola in sicurezza

Destinatari/partecipanti

Allievi e docenti dei primi 3 anni di n. 2 Istituti Tecnici di Roma, RSPP degli Istituti coinvolti, professionisti Inail

Descrizione del progetto

Il progetto intende promuovere e diffondere la cultura della sicurezza e del benessere psico-fisico nel mondo della scuola, attraverso l'acquisizione di valori e comportamenti consapevoli, con l'utilizzo di metodologie digitali innovative, in grado di coinvolgere attivamente insegnanti e allievi, nella progettazione e realizzazione di Serious Game (SG).

Per veicolare specifici contenuti formativi, sfruttando i vantaggi della Gamification, i games si svilupperanno secondo modalità interattive dirette e indirette (narrazione accattivante, fasi di puro *gaming*, quiz-game, gruppi di discussione, ecc.) tese a favorire il maggiore coinvolgimento da parte degli studenti e la maggiore personalizzazione dei contenuti sul gruppo classe.

Metodologia

Il progetto intende adottare una metodologia costruttivista. Il costruttivismo è una scuola di pensiero di matrice psicologica – migrata poi, tra gli altri, anche nel campo dell'educazione – che si fonda sul concetto secondo cui ogni individuo costruisce la conoscenza del mondo che lo circonda tramite la riflessione sulle proprie esperienze.

Secondo il pedagogista David Jonassen, le finalità di un ambiente di apprendimento di tipo costruttivista sono le seguenti:

- favorire la costruzione della conoscenza, non la sua riproduzione;
- prediligere un tipo d'apprendimento basato sul case-study;
- contestualizzare sempre le conoscenze che sono oggetto di studio;
- limitare l'uso di sequenze istruttive predeterminate;
- offrire visuali multiple della realtà;
- promuovere il cooperative learning.

I games saranno oggetto di diffusione nelle altre classi degli Istituti coinvolti ovvero in altri istituti scolastici del Lazio, con specifiche modalità di condivisione. Con un ingaggio progressivo, a partire dai docenti, l'intera classe viene coinvolta e a sua volta, ciascuno studente diventa "ambasciatore" del game realizzato, presso altre classi. I games - realizzati su apposita piattaforma cloud - rimangono a disposizione della scuola, andando a incrementare una libreria con contenuti diversi, riutilizzabili più volte.

Le fasi progettuali

Vengono selezionate le due scuole da coinvolgere. In ciascuna scuola saranno costituiti due gruppi di lavoro. Il percorso si articola in 5 moduli, di max. 4 ore ciascuno. Ciascun modulo può essere svolto in modalità integrata (in presenza e on line) o totalmente in FAD (se ragioni sanitarie impediscono la presenza in un'aula/laboratorio).

Il primo modulo teorico-metodologico di introduzione all'uso degli strumenti e di condivisione del percorso educativo (con i formatori e gli esperti dei contenuti), viene realizzato preferibilmente "in presenza".

Il secondo e il terzo modulo, da realizzarsi su piattaforma, sono destinati al consolidamento della metodologia e alla progettazione del game (con coaching on line di esperti). Ogni gruppo realizza un game con la tutorship dei formatori esperti di serious games e mette a punto una strategia di coinvolgimento della classe. Con il quarto e quinto modulo, il gruppo coinvolge e fa partecipare al game l'intera classe.

Aspetti gestionali

Per la realizzazione del progetto è stato individuato, con un'indagine di mercato, un partner esperto nella realizzazione di serious games, rivolti agli allievi della scuola secondaria.

I contenuti dei games saranno co-progettati da professionisti tecnici Inail Lazio, docenti e RSPP delle scuole coinvolte, partendo anche dai contenuti delle pubblicazioni Inail e delle Linee di indirizzo in tema di salute e sicurezza nelle scuole.

Aspetti finanziari: previsione dei costi complessivi del progetto

Il costo totale dell'intervento programmato per l'anno scolastico 2022 - 2023 è di circa 17.500 euro, per realizzare l'intervento pilota sulle due scuole prescelte, come da offerta del soggetto economico individuato. Per la diffusione nel corso in tre annualità scolastiche, è stato stimato un impegno economico di 6.000 euro all'anno (per un totale di 18.000 euro) per gestire la replicabilità dell'esperienza in diverse scuole, su piattaforma dedicata e licenza d'uso degli editor per la costruzione dei serious games, senza ulteriori costi se non quelli figurativi dei professionisti degli Enti coinvolti, formati nel corso del progetto pilota.

I costi figurativi verranno determinati a cura del *Comitato paritetico di coordinamento*, a seguito della progettazione di dettaglio degli interventi presso le scuole; in generale, i costi sono regolati secondo il criterio della tendenziale compartecipazione paritaria delle risorse complessive: economiche, finanziarie, strumentali e professionali.