

NOME PROGETTO

Giochiamo 626 - Gaming per la salute e la sicurezza nei luoghi di lavoro (6-FIN/RIC 2023)

P.I.

Prof.ssa Alice Mannocci

CODIFICA

6-FIN/RIC

CLASSE FINANZIAMENTO

“Avanzato”

FASCIA

Associato

S.S.D.

MED/01

GSD

06/MEDS-01

S.C.

06/M1

STRUTTURA AFFERENZA

Facoltà di Scienze Economiche e Giuridiche, Università Telematica Universitas Mercatorum, al momento della presentazione del Progetto, attualmente docente presso l'Università Telematica San Raffaele Roma

OBIETTIVI PROGETTO DI RICERCA

L'azione formativa è uno strumento attivo e di supporto dei processi di innovazione: attraverso la formazione si promuove, oltre alle conoscenze e alle abilità operative, la capacità strategica delle risorse umane di orientarsi nei contesti in cui operano attraverso la dimensione del cambiamento.

L'obiettivo del progetto "626 Giochiamo" è realizzare e valutare l'efficacia di un percorso formativo che preveda anche l'impegno del gioco e che consenta di veicolare i principi base della Salute e Sicurezza nei Luoghi di Lavoro (SSL): raggiungere/aggiungere al bagaglio delle conoscenze di un lavoratore quei contenuti trasversali ad ogni tipologia di azienda al fine di diminuire gli incidenti sul lavoro e assicurare il benessere organizzativo in accordo con il D.Lgs 81/08 e sue modifiche.

I lavoratori, di fatto, devono sviluppare un processo attivo e consapevole relativo al rispetto delle norme della sicurezza sul lavoro per tutelare sé stessi e gli altri lavoratori dai comportamenti scorretti che possano portare a infortuni o malattie professionali ed essere consapevoli delle proprie responsabilità di legge.

L'efficacia è quindi qui intesa come l'acquisizione/incremento di conoscenza dei concetti chiave sulla SSL, dei ruoli delle persone chiave che possono influire sulla salute e sicurezza e degli strumenti disponibili per la valutazione e monitoraggio, il tutto in accordo con il D.Lgs 81/2008.

RISULTATI RAGGIUNTI

Il progetto ha identificato di un set di principi, concetti e normative fondamentali sulla salute e sicurezza nei luoghi di lavoro per la **Definizione del corso base in tema di Salute e Sicurezza**, strutturato con una sessione di lezione frontale ed una di giochi.

Sono stati realizzati i prototipi dei giochi di società (Figura 1 l'ultima versione) di seguito riportati:

- Mettici la mano. Set di Carte in cui vi sono rappresentate le figure chiave aziendali in SSL. Tale gioco richiama le regole del gioco "tappo" con aggiunta di domande vero/falso sui concetti appresi durante la lezione frontale.
- Riduci il premio. Gioco da tavola dotato di un tabellone con un circuito dove i giocatori con dei pedoni raffiguranti le aziende si muovono. Le celle del circuito riservano azioni, domande, approfondimenti su SSL e D.Lgs 81/08 a cui i giocatori rispondono.
- 626 di Gira! Gioco di ruolo, basato sulla tecnica dei sei cappelli di Edward de Bono, adattato a "storie di infortunio" e SSL. Qui i cappelli rappresentano le 9 figure chiave aziendali per SSL.



Figura1. Prototipo 3.0 del kit di gioco.

Sviluppo e Validazione del Q626

È stato sviluppato e validato il questionario (Q626) per monitorare le conoscenze sul tema SSLL, esso contiene 15 domande a risposta multipla e produce uno score di conoscenza (min=0; max=15).

Realizzazione Corsi Pilota

Successivamente sono stati realizzati dei corsi di formazione pilota (creando 7 edizioni): lo studio, che ha coinvolto 228 individui con età media di 32.4 anni (SD=11.9 anni), ha seguito un disegno sperimentale randomizzato e controllato (RCT) a due bracci: un gruppo di controllo (GC) che ha seguito solo il primo seminario e un gruppo di intervento (GI) che ha partecipato alla sessione giochi.

Risultati preliminari raggiunti

Il campione di studio ha compreso 228 individui, di questi 143 hanno partecipato alla didattica frontale e alla fase di gaming (GI), mentre 85 solo alla didattica frontale (GC). Dopo il seminario (T1), entrambi i gruppi hanno mostrato un miglioramento significativo dello score Q626 ($p < 0.001$).

Risultati preliminari raggiunti

Tabella 1: Descrittiva e univariata del campione in studio

Variabili	CG (N=85)	EG (N=143)	p
Genere M	44 (43%)	59 (57%)	
Genere F	41 (33%)	84 (67%)	0.123
Studente universitario sì	23 (26%)	67 (74%)	
Studente universitario no	62 (45%)	75 (55%)	0.003
Ricopre ruolo SSLL sì	9 (41%)	13 (59%)	0.724

Variabili	CG (N=85)	EG (N=143)	p
Ricopre ruolo SSLL no	76 (37%)	129 (63%)	
Stato civile single	55 (35%)	104 (65%)	
Stato civile altro	30 (65%)	38 (45%)	0.462

Il modello di regressione lineare multivariata ha mostrato che l'aver partecipato al GI non ha migliorato significativamente lo score T1 rispetto al GC. Tuttavia, stratificando il campione e rimuovendo gli studenti del Corso di Laurea Tecnici delle Prevenzione negli Ambienti e Luoghi di Lavoro, l'aver giocato risulta positivamente associato allo score T1.

PRODOTTI DELLA RICERCA

1. Registrazione del Protocollo di Ricerca: Stesura e registrazione del protocollo su clinicaltrials.gov (ID: NCT06060379).
2. Approvazione del Protocollo CE: Commissione Etica Universitas Mercatorum (dicembre 2023/gennaio 2024).

Partecipazione a convegni nazionali e internazionali

1. Congresso nazionale AIE, Riccione, 16-19 aprile 2024 del lavoro dal titolo: "Possibile proporre un corso di formazione innovativo su salute e sicurezza nei luoghi di lavoro? Studio Randomizzato controllato sulla formazione attraverso la "gamification": Giochiamo a 626!". Speaker: Prof.ssa Alice Mannocci.
2. Ordine dei Medici di Palermo al convegno "Giornata Mondiale per la Salute e la Sicurezza sul Lavoro" - "Piano Nazionale della Prevenzione 2020-2025. Macroobiettivi e strategie", Università degli Studi di Palermo (aula magna palazzo Steri, 29 aprile 2024), la relazione dal titolo: "Giochiamo a 626! Gamification dell'intervento di formazione su salute e sicurezza nei luoghi di lavoro". Speaker: Prof.ssa Alice Mannocci.
3. Conferenza internazionale IFKAD, Madrid, Spagna, 12-14 giugno 2024, del research paper dal titolo: "How can you learn general issues on occupational safety and health? A randomized controlled field trial research protocol for innovative training with gamification: Let's play 626!". Speaker: Prof.ssa Guendalina Capece.
4. Evento finale di dissemination in data 3 maggio 2024: Presentazione dei risultati preliminari presso il Dipartimento di Sanità Pubblica e Malattie Infettive, Sapienza Università di Roma.

Pubblicazioni su riviste scientifiche

1. Sottomissione alla rivista PlosOne indicizzata Impact Factor=3.7 (data sottomissione:8/02/2024; status: under-review) dell'articolo scientifico: "Giuseppe La Torre, David Shaholli, Guendalina Capece*, Francesca Nicoli, Alice Mannocci. How can you learn general issues on occupational safety and health? A randomized controlled field trial research protocol for innovative training with gamification: Let's play 626". *Autore per la corrispondenza.

Elementi per il consolidamento

1. Abstract in data 30-4-2024 come "oral presentation" al Congresso europeo di Sanità Pubblica EUPHA 2024 Lisbona. In attesa di valutazione (luglio2024).
2. Contatti con il Presidente dell'INAIL per un possibile utilizzo del gioco nelle Scuole superiori nell'ambito delle attività del Percorsi per le Competenze Trasversali e l'Orientamento (PCTO), e successivo invio al Ministro Calderone di un abstract del progetto (marzo 2024), che si è detta molto interessata.
3. Completamento della raccolta dati per raggiungimento della dimensione campionaria adeguata.
4. Stesura dell'articolo scientifico sui risultati finali del progetto pubblicazione su rivista scientifica indexata e impattata.
5. Possibilità di rivedere la scelta dello strumento Q626 e considerare l'implementazione di misure di follow-up per valutare l'impatto a lungo termine.
6. Ampliamento dello studio: testare l'efficacia dell'evento e dunque dei giochi su un campione più ampio di lavoratori e che comprenda più contesti al fine di consolidare i risultati ottenuti nella fase studio pilota.
7. Riprodurre lo studio pilota anche nel setting adolescenti (15 ed i 18 anni). Il corso che può essere proposto nelle scuole superiori di ogni tipo al fine di poterlo considerare corso propedeutico per i ragazzi che stanno per affacciarsi al modo del lavoro. Il corso infatti può essere anche pensato rivolto ai professori che possano poi riproporlo nelle loro scuole e classi.
8. Ampliare il kit gioco creando un'estensione del gioco "626 si gira!" (gioco di ruolo) creando delle "schede storia" aggiuntive. Le parti aggiuntive del gioco riguarderanno in particolare i rischi specifici, quali ad esempio l'uso del videoterminale, il rischio chimico, il rischio biologico, lo stress lavoro-correlato (ovvero rischi nel contesto delle professioni sanitarie o dei lavoratori videoterminali o della ristorazione). Tale scelta sarà valutata anche sulla base delle possibilità di coinvolgere un campione adeguato di lavoratori in tali settori.