

Presentazione progetto

“A SCUOLA IN SICUREZZA 2025-2026”

Promozione della cultura della sicurezza negli Istituti Scolastici Secondari
di secondo grado del Friuli Venezia Giulia

MODULO FORMATIVO “SCELGO SEMPRE LA STRADA SICURA...ANCHE AL LAVORO!”

Gli interventi sono differenziati tra offerta agli STUDENTI e offerta ai DOCENTI come da seguenti tabelle sintetiche:

WORKSHOP ON LINE PER DOCENTI: “Salute e guida al lavoro: dalla conoscenza alla prevenzione del rischio strada verso la vision zero”	
Obiettivi: L'obiettivo del <i>workshop</i> è quello di fornire ai partecipanti adeguata conoscenza sul rischio strada anche al lavoro nell'ottica vision zero per una mobilità sana, sostenibile, sicura e consapevole. Attraverso un approccio multidisciplinare partendo dalla riflessione sulla catena di eventi causali correlati all'incidentalità stradale verrà effettuato un focus specifico sulle cause uomo-correlate (comportamenti e condizione psico-fisica), salute e patologie correlate (disturbi del sonno e apnee notturne), presentando metodi e strumenti innovativi, partecipativi e immersivi per l'informazione, formazione e sensibilizzazione sul rischio strada.	
Modalità formativa: <i>Workshop</i> online per i docenti	durata e edizioni: max 3 edizioni di 1 ore e 30 - 2 ore
Programma del workshop: Introduzione sui contenuti e finalità del progetto. Inquadramento generale del fenomeno infortunistico stradale con illustrazione dei dati statistici. Focus specifico sulle cause uomo-correlate e condizione psicofisica nella dinamica degli incidenti. Presentazione di metodologie e strumenti innovativi per l'informazione e la sensibilizzazione degli studenti sulla tematica dell'incidentalità stradale.	
Date proposte: 23/02/2026 e/o 17/03/2026, orario 15:00-17:30	
Possibilità di riconoscimento crediti formativi.	

MODULI FORMATIVI PER STUDENTI DELLE CLASSI III	
Obiettivi: gli interventi formativi hanno lo scopo di far acquisire ai discenti consapevolezza dei rischi e capacità di gestire comportamenti sicuri sulla strada e sul lavoro, abilità cognitive e pratiche per rispettare le norme sulla sicurezza stradale e sulla sicurezza sul lavoro e migliorare il senso di responsabilità individuale e collettiva in ottica di safe system verso la vision zero (zero vittime e zero incidenti)	
Modalità formativa: in presenza per gruppi di massimo 25-30 studenti per volta	Durata e edizioni: circa 3,30 ore per edizione; numero di edizioni: 2 (<i>in caso 4 se disponibilità di classi anche nel pomeriggio</i>)
I percorsi formativi prevedono la realizzazione di una o più delle seguenti esperienze ¹ :	
1) Inquadramento della tematica con focus su infortuni in itinere e in occasione di lavoro.	
2) Laboratorio esperienziale “Sperimenta l'errore...”²	
Obiettivi: Il percorso esperienziale proposto con visori per simulare gli effetti di assunzione di sostanze psicoattive su riflessi ed equilibrio è finalizzato a contribuire ad aumentare la percezione e la consapevolezza degli studenti sul rischio strada attraverso la simulazione di condizioni psico-fisiche “alterate” per sensibilizzare l'utente della strada sull'importanza di mantenere le proprie “capacità intatte”.	

¹ In aula attrezzata con pc, videoproiettore e possibilità di connessione internet (anche WI-FI).

² Previsto utilizzo tappeto e relativi occhiali e coni/birilli. Le aule dovranno avere uno spazio libero di camminata pari a mt. 6,00 X 3,00 per ospitare tappeto e coni (o birilli).

Contenuti: Il percorso informativo/formativo prevede una simulazione degli effetti dell'uso/abuso di alcol e sostanze psicotrope su attività e comportamenti, attraverso l'uso di particolari visori che simulano lo stato di alterato benessere psico-fisico. Nel corso del laboratorio, infatti, ai partecipanti viene chiesto, dopo aver indossato i visori, di svolgere una serie di esercizi studiati per sperimentare gli effetti dell'alcol/droghe/farmaci su riflessi, equilibrio e percezione. Questi visori (occhiali) hanno lo scopo educativo di simulare la condizione di alterazione psico-fisica attraverso la visione realistica dei possibili effetti sulla visione e sulla guida. La distorsione visiva è tale che la valutazione delle distanze risulta più complessa e di conseguenza i movimenti sono più lenti e imprecisi, sono possibili sbandamenti e sensazione di perdita dell'equilibrio. Attività semplici come seguire un percorso senza urtare i birilli, afferrare una pallina al volo, o infilare una chiave nella serratura, diventano difficili e goffi. Semplici e brevi test di valutazione online serviranno quali strumenti di valutazione dell'esperienza.

3) Poster interattivo in realtà aumentata "Strada sicura: puoi scegliere!"³,

Obiettivi: Il poster consente di fare un piccolo viaggio interattivo lungo la strada "sicura" e "in-sicura" anche per andare al lavoro e sensibilizzare i giovani sui rischi della strada in modo coinvolgente attraverso l'uso della realtà aumentata e promuovere maggiore consapevolezza e responsabilità sui comportamenti a rischio e l'impatto delle proprie scelte.

Contenuti: Il "Poster interattivo in realtà aumentata 'Strada sicura: puoi scegliere!'" è un'iniziativa didattica che permette agli studenti di vivere un'esperienza immersiva sulla sicurezza stradale, confrontando visivamente la "strada sicura" e quella "a rischio" tramite la tecnologia AR (*Augmented Reality*) per comprendere meglio i pericoli della distrazione e di comportamenti e scelte errate alla guida.

Come funziona:

Il Poster Fisico: un poster tradizionale posizionato in luoghi strategici (scuole, eventi) funge da "*trigger*". L'App e la Realtà Aumentata: inquadrando il poster con uno smartphone o tablet tramite un'app dedicata, si attivano i contenuti multimediali in realtà aumentata (infografiche sui dati e video).

L'Esperienza Interattiva: L'utente può navigare virtualmente lungo una strada, vedendo comparire elementi interattivi che mostrano le conseguenze di comportamenti scorretti (es. uso del cellulare, alta velocità, uso di alcol, uso cinture di sicurezza, uso del casco).

4) Digital serious game «Sleep Ro@d» e «Crash Detective»³

Obiettivi: I *serious game*, noti anche come giochi educativi, giochi addestrativi o giochi formativi, integrano elementi di gioco, come sfide, obiettivi e regole, con obiettivi di apprendimento definiti. Sono utilizzati per scopi educativi o esercitativi. Un aspetto chiave dei *serious game* è l'interattività. Gli utenti sono spinti a risolvere problemi, prendere decisioni e affrontare sfide, il che rende l'esperienza di apprendimento più coinvolgente ed efficace rispetto a metodi più tradizionali. I video game «Sleep Ro@d» e «Crash Detective» sono stati progettati come interventi formativi-partecipativi e innovativi tesi a modificare comportamenti e abitudini degli individui/lavoratori in merito: a) quantità e qualità del sonno scoraggiando comportamenti e scelte scorrette (ad es. scelte di azioni e abitudini svolte la sera prima di una giornata lavorativa) che incidono negativamente sul riposo notturno e incoraggiarne di positivi, favorendo cambiamenti anche nelle abitudini di vita; b) sensibilizzazione e conoscenza dei determinanti legati alla persona che hanno un impatto sul rischio strada e nella dinamica degli incidenti stradali. I videogiochi si fondano su principi scientifici, integrando risultati dell'analisi di studi e letteratura (sonno, lavoro, salute e guida) nelle dinamiche di gioco per potenziare la comprensione e incoraggiare a evitare o modificare abitudini nocive che possono avere conseguenze negative sulla vigilanza/attenzione dell'individuo.

Come funziona:

Sleep Ro@d è ambientato sulla strada in cui il giocatore è alla guida di un mezzo. L'avatar del giocatore è personalizzato in base ad alcune variabili a scelta (genere, età, professione lavorativa, cronotipo, corporatura, abitudini del sonno). Oltre agli elementi caratterizzanti l'aspetto fisico del personaggio, è possibile scegliere alcune abitudini come ad esempio l'uso di alcol, tabacco, pasti abbondanti e farmaci sedativo ipnotici, che possono mostrare tangibilmente al giocatore quali siano gli effetti negativi di tale abitudine. Quando i parametri di gioco scendono sotto un certo livello (segnalato sulla barra da una freccia), si verifica uno stato alterato che influisce sulla modalità di guida all'interno del gioco (visuale della strada, velocità con cui appaiono i *quick time events*, bonus e malus). Portando a termine il turno di lavoro alla guida (livello di gioco), il giocatore sia se perda sia se vinca, otterrà un feedback che spieghi quali siano stati gli elementi corretti o errati e come potrebbe migliorare successivamente i propri comportamenti e le proprie abitudini per migliorare la propria igiene del sonno e di conseguenza la sicurezza alla guida.

Crash Detective è un gioco mobile nel quale il giocatore ha il compito di identificare chi ha provocato l'incidente, cercando all'interno della scena delle prove della sua colpevolezza cercando tra oggetti e con la possibilità di rivedere tutta la scena per intero. Il giocatore deve affrontare vari livelli, con la difficoltà che aumenta man mano che i livelli aumentano. La difficoltà dei livelli può essere data dal numero di veicoli coinvolti e dalle azioni che sono state svolte durante il rewind. Ci saranno anche degli oggetti che fungeranno da distrattori per portare il giocatore fuori strada. Il livello è composto da un ambiente 3D con camera in isometrica e può essere esplorato dal giocatore liberamente, ruotato e zoomato. Ogni livello

³ Prevede l'utilizzo dello smartphone da parte degli studenti.

inizia con la descrizione del caso e gli attori coinvolti e le loro generalità. Queste possono aiutare i giocatori come supporto per trovare la soluzione.

5) Laboratorio immersivo in realtà virtuale Guida Sicura⁴

Obiettivi: Sensibilizzare gli studenti al tema della sicurezza stradale mediante simulazione della guida con l'utilizzo della realtà virtuale che consente di far sperimentare, in prima persona, la riduzione di riflessi e tempi di reazione alla guida di un veicolo, durante un tragitto casa/lavoro o lavoro/casa in alcune condizioni di alterazione psicofisica del lavoratore/guidatore come ad esempio assunzione di farmaci, sonnolenza, assunzione di bevande alcoliche, uso del cellulare o dispositivi digitali alla guida.

Come funziona: si utilizzano visori di realtà virtuale (Meta Quest) per sensibilizzare sulla gestione delle cause antropiche di incidentalità stradale, con particolare attenzione ai rischi legati ai determinanti legati alla persona (condizioni psicofisiche alterate e comportamenti errati). L'applicazione in realtà virtuale interattiva pone l'utilizzatore alla guida di un veicolo, durante un tragitto casa/lavoro/casa o lavoro/lavoro. L'utente può scegliere alcune situazioni di rischio come l'assunzione di farmaci, l'eccessiva sonnolenza diurna, l'uso del cellulare alla guida, l'assunzione di alcol e di droghe (cannabinoidi) e sperimentare, attraverso il percorso di guida, le alterazioni visive e l'aumento del tempo di reazione, dovuti alle singole condizioni scelte. Il guidatore viene istruito sulle modalità di frenata e sperimenta nelle singole situazioni di rischio l'aumento dei tempi di reazione nel fronteggiare un evento imprevisto improvviso, come l'attraversamento della corsia da parte di un ostacolo/persona. Il tempo di risposta dell'utente per la frenata, oltre ad essere influenzato dalla velocità del veicolo, viene alterato in base alle scelte iniziali effettuate, ponendo il guidatore a rischio di incidente. Al termine della simulazione si riceve un feedback immediato con una serie di infografiche presentano i tempi di reazione/frenata nelle singole alterazioni/situazioni, evidenziando quanto le scelte iniziali del soggetto abbiano cambiato le sue percezioni e i suoi tempi.

6) Esercitazione “in-basket” su infortuni stradali in occasione di lavoro e in itinere e/o testimonianza di un infortunato/a sul lavoro su strada

Date proposte: 8-9-10 aprile 2026 oppure 28-29-30 aprile 2026 oppure 5-8 maggio 2026

⁴I percorsi prevedono l'utilizzo di n. 4 *oculus meta quest* che saranno portati e messi a disposizione da Inail-Dimeila