

# Sicurezza sul Lavoro

## L'addestramento virtuale per diventare protagonisti e consapevoli della Sicurezza sul Lavoro

Il sistema di gestione partecipata del rischio previsto dal D.Lgs. 81/08 considera la formazione e l'addestramento dei lavoratori uno strumento strategico per la diffusione di una cultura proattiva della Salute e Sicurezza sul Lavoro.

Come noto, la Formazione per la Sicurezza deve necessariamente agire sulle conoscenze, capacità e convinzioni di un lavoratore affinché l'apprendimento si traduca in un effettivo comportamento sicuro. Non sempre però le tecniche formative tradizionali si dimostrano efficaci a questo scopo.

Il mondo virtuale e la formazione esperienziale rappresentano uno strumento trasformativo capace di incidere sulle percezioni del pericolo e favorire quel cambiamento atteso che può rendere i lavoratori istanze attive del sistema di prevenzione aziendale.

Il potenziale metaforico ed esperienziale del mondo virtuale è un'occasione unica di apprendimento individuale ed organizzativo molto potente e utile, in particolare per i giovani che si affacciano al mondo del lavoro e per chi invece possiede già un'esperienza che può essere modificata e integrata, per:

- una cultura proattiva della SSL
- conoscere il rischio per agire sulla percezione del rischio
- motivare al comportamento sicuro
- utilizzare il "virtuale" come strumento strategico per rendere i lavoratori soggetti attivi della SSL.

## Perché il mondo virtuale nella Formazione per la Sicurezza?

Per acquisire una nuova cultura della sicurezza è necessario incidere su atteggiamenti e comportamenti che dipendono da qualcosa di profondamente diverso dal "sapere" e dal "saper fare". Prima di tutto la cultura che le persone già hanno e che manifesta una sua inerzia e una sua resistenza ad essere cambiata. Per tutti è difficile cambiare idee, abitudini, opinioni. In particolare per quanto concerne la sicurezza, questi fattori si fondano sull'immagine di sé che le persone si sono costruite nel tempo e su valori socialmente radicati.

Le difese si possono innescare in modi diversi tra cui possiamo citare: la negazione del rischio (“non è vero, stai dicendo cose sbagliate”), la reattività (“adesso ti faccio vedere che stai dicendo delle cose non vere”), il fatalismo (“a me non capiterà, tanto se deve capitare capita!”), la squalifica del relatore (“chi sei tu per dirmi queste cose, che cosa sai tu del mio lavoro?”). Pertanto a poco servono i proclami che nelle migliori delle ipotesi ribadiscono solo conoscenze già possedute a livello razionale, e nelle peggiori vengono percepiti come pedanti e paternalistici.

L’impatto di un mondo virtuale è molto più forte di quello di una lezione; in primo luogo è molto più facile individuare nel mondo virtuale la rappresentazione di un evento qualcosa che già si conosce e quindi trovare un terreno cui “agganciare” le nuove informazioni per collocarle stabilmente nella memoria; a questo si aggiunge il fatto che il teatro permette di caricare emotivamente le informazioni.

Oltre a favorire il ricordo, l’emozione fa sì che le persone partecipino attivamente all’idea che si vuole trasmettere. Per questo le enunciazioni e le statistiche, pur pertinenti, hanno poca presa. Le persone sono programmate per reagire le una alle altre, non nei confronti di entità astratte.

Il mondo virtuale mette in scena situazioni, momenti, persone con una storia e un contesto; per questo risulta facile immedesimarsi e comprendere. E nel mondo virtuale si è protagonisti delle attività e si può ..... anche sbagliare ..... è virtuale, ma l’esperienza diretta porta il lavoratore a ricordare e a modificare il proprio modo di lavorare.

### **FIERA DI BOLOGNA**

Utilizzo del “caschetto virtuale” per una breve esperienza di ad es. utilizzo e pulizia dell’affettatrice.

Il lavoratore deve prendere un prosciutto e metterlo sull’affettatrice, poi invece di usare la maniglia o il “pressapezzo” mette la mano sul prosciutto, la mano scivola e va sull’affettatrice; mentre nella successiva video il lavoratore esegue la corretta procedura.