

SPECIALE

PREMIO ECCELLENZA FORMAZIONE

I migliori progetti
formativi dell'anno

Le interviste
ai protagonisti

Le novità
del Premio



PEF

PREMIO ECCELLENZA
FORMAZIONE

AIF

X EDIZIONE

AIF | 50°

Associazione Italiana Formatori



AXIS, Appraisal with eXperiential Immersive Simulation



Daniela Pellegrini

Senior Partner di Piazza Copernico,
Learning & Innovation Expert

Il progetto si è focalizzato sull'apprendimento attivo attraverso la realtà simulativa, con l'obiettivo di studiare i fattori chiave dell'esperienza di realtà virtuale (VR) nella formazione degli adulti. In particolare, per questo progetto di realtà virtuale, è stata progettata e sviluppata una simulazione di intervento su procedura antincendio, rappresentando un'innovazione significativa nella formazione per interventi di emergenza, poiché integrata con risorse didattiche e un sistema di scoring specifico. Questa tecnologia ha permesso di ricreare ambienti complessi e situazioni di crisi in modo immersivo e interattivo, consentendo ai partecipanti di vivere esperienze realistiche senza i rischi di un vero incendio.

Come nasce questo progetto?

Il progetto Axis nasce dalle attività di R&S di Piazza Copernico che sono finalizzate a studiare gli adeguati

modelli formativi per un pieno utilizzo delle nuove tecnologie. Grazie a Saltech, un'azienda che vanta 15 anni di esperienza nell'erogazione di servizi alle imprese in materia di salute e sicurezza sui luoghi di lavoro, è stato possibile portare le attività di ricerca sul campo all'interno dei corsi di formazione per sperimentare concretamente la capacità delle tecnologie VR di coinvolgere e motivare i partecipanti in aula. L'obiettivo del progetto Axis è stato di verificare come l'esperienza simulativa VR sia un potenziatore effettivo dell'apprendimento. Il progetto è stato realizzato con la collaborazione di Smact Competence Center, Dipartimento di Psicologia Generale dell'Università di Padova e Txt Group e ha trovato nelle attività di Saltec un ambito di applicazione interessante per mettere a fuoco gli aspetti concreti dell'utilizzo della Virtual Reality nella formazione.

Perché avete scelto una procedura antincendio per la simulazione di intervento?

Studiando la Virtual Reality abbiamo colto l'opportunità di sperimentare questa tecnologia per lo sviluppo di memoria fattuale e non solo cognitiva, come indicato dalla letteratura, poiché nelle situazioni di emergenza è richiesto di mettere in pratica le conoscen-

ze in comportamenti concreti. Solitamente nella formazione antincendio, le prove pratiche, seppure vissute con interesse dai partecipanti, sono focalizzate sull'uso dell'estintore, non potendo offrire una simulazione della situazione effettiva di emergenza. In questo modo le persone non sperimentano sé stessi nella situazione di criticità. La VR permette, invece, di sperimentare la situazione nella complessità della procedura, verificando anche la risposta individuale all'emergenza sul piano delle emozioni e dei comportamenti. L'immersione in uno scenario realistico ma controllato, infatti, rende possibile "allenare i comportamenti complessi" in una situazione in cui sapere e saper fare si coniugano con le reazioni emotive, offrendo uno scenario sperimentale completo. Per scelta didattica, inoltre, è stato importante legare le conoscenze alla situazione; quindi, abbiamo inserito nelle simulazioni anche elementi di conoscenza da richiamare per poter agire correttamente nell'ambiente virtuale, collegando così la memorizzazione delle informazioni allo scenario in cui sono applicate.

Dopo le simulazioni avete avuto dei risultati che non vi aspettavate?

Tre sono le lezioni più importanti che

abbiamo compreso dall'utilizzo di VR nella formazione di Saltec: La tecnologia VR richiede alle persone immersione e disponibilità; dunque è importante avere una disposizione a vivere l'esperienza, senza rimanere ancorati al compito o al "come si fa". Maggiore è la disposizione ad entrare nel mondo virtuale, maggiore è l'impatto di efficacia.

I dispositivi VR offrono anche altre opportunità d'uso didattico. Concretamente gestire una simulazione VR per tante persone in aula richiede un numero adeguato di visori, spazio e preparazione del docente e tutor coinvolti. Ma ci sono anche altre opportunità: il visore contiene anche funzioni di mirroring verso altri computer, quindi è possibile proiettare le immagini e ad esempio guidare le persone nella gestione della prova. Questo consente al docente anche di spiegare alla platea quello che sta succedendo, oppure coinvolgere chi già ha fatto la prova nella guida dei colleghi. Infine,

il visore offre funzioni di registrazione che possono essere utilizzate per conservare le prove e permettere ai partecipanti di rianalizzarle. Insomma, innovare significa valutare tutti gli utilizzi possibili per sfruttare al meglio la tecnologia scelta in relazione alle esigenze didattiche e ai setting effettivamente disponibili.

Quali conclusioni avete tratto al termine? La realtà virtuale può essere veramente efficace?

Sì, riteniamo che la realtà virtuale sia un ottimo strumento di coinvolgimento delle persone, ma va progettato e utilizzato per finalità didattiche. Dobbiamo guardare alla tecnologia VR per i vantaggi che ci offre in chiave di apprendimento e non solamente per offrire un'esperienza, quindi scegliere i contesti e i modi di utilizzo.

È importante progettare adeguatamente gli ambienti e le storie per sfruttare bene lo strumento VR, evitando il sovraccarico cognitivo, l'ec-

cessiva complessità della prova, ma allo stesso tempo perseguendo la naturalità dell'interazione nello scenario simulativo. Infine, è fondamentale la valorizzazione dei risultati da parte del docente per dare senso all'esercitazione svolta, che può essere ripetuta nel tempo per superare il fattore prova (necessità di accomodamento agli strumenti simulativi) e diventare un oggetto di formazione continua e mantenimento dell'apprendimento.

Che significato ha per voi questo premio?

Il PEF è per noi un riconoscimento prestigioso che ci onora perché premia un progetto che ha voluto portare la logica della formazione e la valutazione nella tecnologia VR. Crediamo infatti che l'innovazione didattica passi da scelte tecnologiche ma solo se guidate dal perseguimento di obiettivi di apprendimento.

