

Webinar gratuito

# Realtà Virtuale

## Personalizzazioni e applicazioni operative

Dal 3D al fotorealismo, dall'esperienza standard all'esperienza personalizzata a supporto delle **attività formative per la sicurezza sul lavoro**.

**8 Maggio dalle ore 11.00 alle 12.30 On line**

Lara Lasi

Resp. Coordinamento Sicurezza società del Gruppo Sacmi  
SACMI

Organizzato da





# La realtà virtuale e le ricadute sulla formazione dei lavoratori nel Gruppo Sacmi

---

08 Maggio 2025

**Lara Lasi**

Resp. Coordinamento Sicurezza società del Gruppo Sacmi

[Lara.lasi@sacmigroup.com](mailto:Lara.lasi@sacmigroup.com)

<https://www.linkedin.com/in/lara-lasi-23596073>



**Consegnare  
l'azienda a chi  
viene dopo di  
noi, in condizioni  
migliori**



# Siamo dove sei tu.

Il nostro network parla la lingua dei nostri clienti.



Marchio e logo  
riconosciuti  
e registrati in più di

**100**  
Paesi

**73**

**Società in 27 Paesi di cui 24 aziende di produzione**

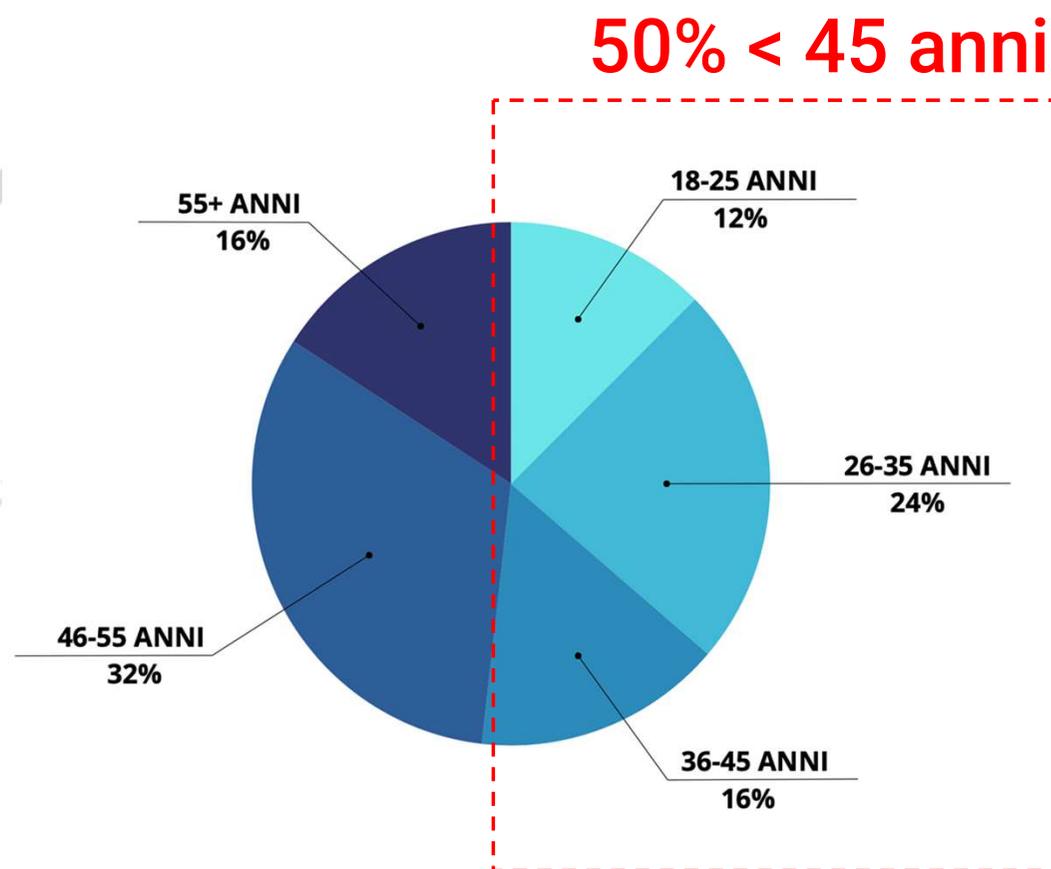
## 5200+

Dipendenti in tutto il gruppo  
(di cui 1500 all'Estero)



## 300+

nuovi ingressi nel 2024-2025, per le  
sole società italiane





# La VR nella formazione



Garantire il rispetto delle richieste normative



Aumentare l'ingaggio dei partecipanti



Stimolare idee e dibattito



Potenziare una identità di Gruppo



Utilizzare risorse e tecnologie innovative





Solo nel 2024 per le aziende italiane:

- **301** edizioni formative registrate
- **17337** ore di formazione effettuate

Corsi di formazione:

- In presenza
- In videoconferenza sincrona



# La VR nella formazione «WHAT-WHERE-WHEN»



CHE COSA: aggiornamento formazione lavoratori

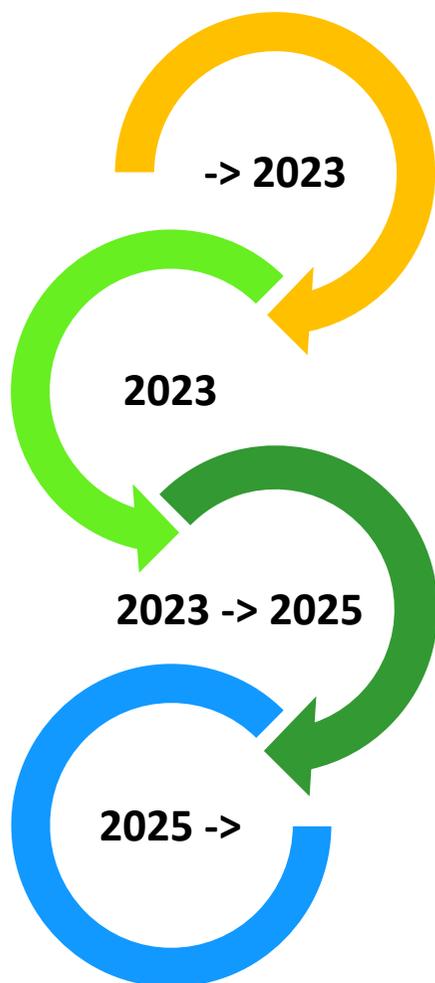


DOVE: nelle lezioni in presenza o in modalità mista



QUANDO: durante le 3 ore di formazione ogni 2,5 anni (tot 6 ore/5 anni)





SLIDE + VIDEO + ESERCIZI/TEST IN TUTTI I CORSI



+ VR PER FORMAZIONE RISCHIO ELETTRICO  
Gaming a catalogo



+ VR PER AGGIORNAMENTO LAVORATORI  
Gaming a catalogo



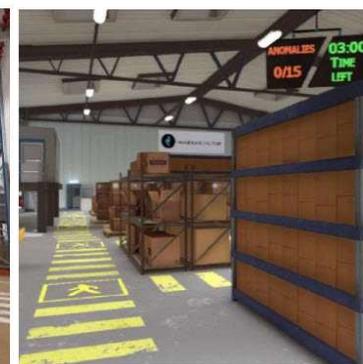
+ VR PER AGGIORNAMENTO LAVORATORI/ALTRI CORSI SPECIFICI  
Gaming personalizzato

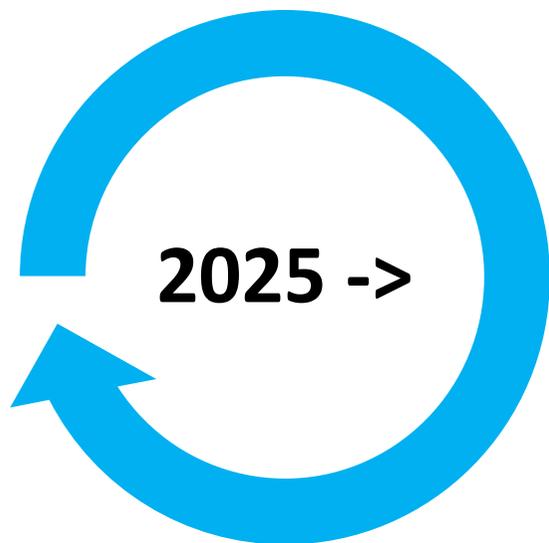




- ✓ 3 ORE DI FORMAZIONE (max 30 min di slide 2,5 ore di gioco)
- ✓ 4 SQUADRE IN SFIDA
- ✓ 1 VISORE
- ✓ 1 SCHERMO CONDIVISO
- ✓ 1 ORA DI GAMING CON LA REALTA' VIRTUALE (15 minuti a squadra, 1 errore trovato -> 1 punto)
- ✓ 4 SCENARI (non personalizzati):
  - Ufficio
  - Magazzino
  - Magazzino packaging
  - Cantiere

Ottimo riscontro dei partecipanti!  
Voto medio 3,88/4 nel  
questionario di gradimento  
dell'ultimo anno per i corsi con VR





### STEP1 - PROGETTO FORMATIVO CON AUSILIO DELLA REALTA' VIRTUALE PERSONALIZZATA NEGLI SPAZI DELL'AZIENDA.

- Attrezzeria
- Reparto produttivo
- Magazzino

Pericoli e messaggi «scelti» dal Servizio di Prevenzione e Protezione in base alle situazioni tracciate nei near miss e nelle segnalazioni aziendali.

### STEP2 – PROGETTAZIONE DI AMBIENTI SEMPRE PIU' PERSONALIZZATI ed UTILIZZO DELLA VR PER REGOLAMENTARE PROCEDURE DI LAVORO (compresa la gestione delle emergenze)

OBIETTIVO: approfondire l'apprendimento esperienziale senza mettere a rischio la sicurezza reale dell'operatore, inserendo sempre crescenti livelli di difficoltà, in situazioni facilmente «riconoscibili» per i lavoratori



Per raggiungere i risultati prefissati è indispensabile dedicare tempo a **progettare il cammino**.

Ogni azienda/organizzazione è differente, occorre **adattare il percorso e gli strumenti** più volte per trovare la strada giusta.

**Utilizzare gli strumenti innovativi** a disposizione può garantire risultati migliori.

Al di là del processo, dei percorsi e degli strumenti, al centro devono sempre **rimanere le persone**.

***«Se ascolto dimentico -> Se guardo capisco -> Se faccio imparo»***



**SACMI**

**THANK YOU**