

Studenti delle medie spiegano la prevenzione dei rischi con una App

Educare i ragazzi delle scuole perché diventino a loro volta promotori della cultura della prevenzione verso i propri coetanei e il proprio territorio. È l'idea alla base del concorso "Comunic-Azioni antirischio", promosso dal Forum ANIA – Consumatori. Ad aggiudicarsi il primo premio è stata una scuola media di **Carnate (MB)**, che ha realizzato una App per dispositivi mobili, pensata per segnalare i rischi presenti sul proprio territorio. Secondo posto per gli studenti di Lamporecchio (PT) e terza piazza per quelli di Brivio (LC), che hanno realizzato rispettivamente uno striscione e un video dedicati alla prevenzione dei rischi.



Il concorso al quale hanno partecipato gli studenti è la tappa conclusiva di "Io e i rischi" (www.ioeirischi.it), il programma di educazione assicurativa realizzato dal Forum ANIA – Consumatori, in collaborazione con l'Associazione Europea per l'Educazione Economica, l'Università Cattolica del Sacro Cuore e l'Università Luigi Bocconi di Milano. Si tratta di un percorso formativo per gli studenti delle scuole medie e superiori, che ha l'obiettivo di promuovere nelle nuove generazioni una maggiore consapevolezza del rischio e una cultura della sua gestione nel percorso di vita. Per gli studenti delle medie è stato sviluppato un percorso con moduli didattici dedicati ai concetti di rischio, prevenzione e mutualità; per le superiori sono stati creati materiali per preparare i ragazzi alle scelte di vita e alla protezione del proprio futuro. L'offerta formativa si articola anche in conferenze dedicate agli studenti, spettacoli teatrali che hanno per oggetto i contenuti presenti nei moduli didattici, materiali diretti alle famiglie con bambini. Nel corso di cinque anni di attività, "Io e i rischi" ha coinvolto più di **700 scuole, 1.100 classi e oltre 30.000 studenti di tutta Italia**.

Le classi che hanno partecipato alla quarta edizione del concorso "Comunic-Azioni antirischio" sono state invitate a realizzare un progetto per la prevenzione dei rischi, pensato per essere comunicato e diffuso nel proprio territorio. Nei panni di una squadra anti-rischio, gli studenti hanno potuto scegliere tra due tipologie di progetti da sviluppare. La prima possibilità era analizzare tutti i possibili fattori di pericolo per la salute, come un'alimentazione scorretta, la sedentarietà, il consumo di alcool e di tabacco ed elaborare una strategia da comunicare ai propri coetanei per motivarli ad adottare comportamenti e stili di vita sani. In alternativa, potevano individuare una situazione che presentasse pericoli in grado di mettere a rischio le persone e l'ambiente, analizzarne le possibili conseguenze negative e trovare le opportune misure di prevenzione e riduzione dei rischi.

I ragazzi della III C della scuola media "E. Montale" di Carnate (MB) hanno pensato in grande e hanno realizzato una App per dispositivi Android (smartphone e tablet) intitolata "Carnate sicura". Tale applicazione permette di segnalare e quindi condividere, mediante foto geo-taggate (che includono le coordinate geografiche dello scatto), situazioni potenzialmente pericolose

Lettori: n.d.

rilevate dai cittadini sul territorio comunale. Grazie ai diversi contributi, viene così creata una **mappa dei punti a rischio** che ogni utente può visualizzare sul proprio dispositivo. Per inoltrare una segnalazione è possibile utilizzare una foto già scattata, scattarla direttamente dalla App, inviare una foto non geo-tagata o indicare un pericolo senza fornire immagini. Tutte le segnalazioni vengono pubblicate automaticamente nella mappa, sulla pagina Facebook di "Camate Sicura" e su Flickr. Inoltre, per ognuna di esse viene rilevato l'indirizzo IP al fine di denunciare eventuali abusi.

Va sottolineato infine che la App ha riscosso l'interesse del Comune di Camate, che si è dichiarato entusiasta e pronto a collaborare per diffonderla. È possibile visionare la presentazione del progetto in un video realizzato dagli stessi ragazzi tramite il seguente link: <https://www.youtube.com/watch?v=SCMuxZiz6Tc>.

Grazie al lavoro svolto, la III C si è aggiudicata **30 gadget tecnologici** per la classe e un **buono del valore di 1.000 euro per l'acquisto di dotazioni multimediali** per la scuola. I secondi e terzi classificati al concorso sono invece stati premiati con **30 gadget tecnologici** per la classe e un **buono del valore di 500 euro** per l'istituto.