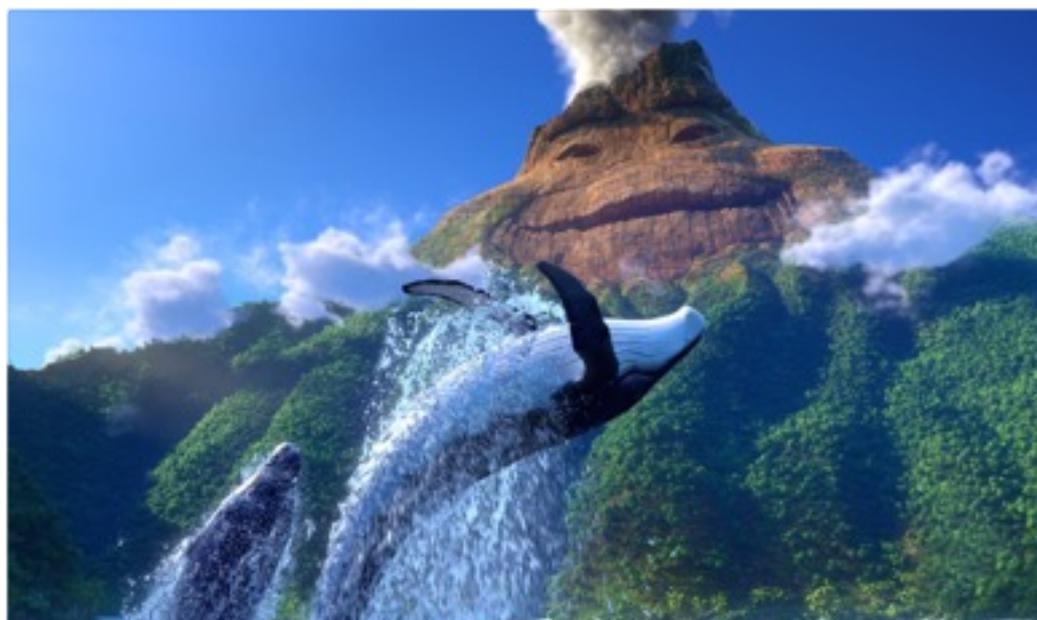


Si salvi chi può!

Comportamenti corretti in caso di emergenza



Una App per educatori, formatori, docenti, studenti, *self-made people*...

Conoscere i terremoti e i vulcani e le strategie per ridurre i rischi associati a questi fenomeni.

L'App intende veicolare nel modo più immediato e fruibile quali siano i comportamenti corretti da assumere in caso di emergenza geologica, con particolare riferimento all'emergenza vulcanologica e all'emergenza sismica.

E' utilizzabile a scuola, per ottimizzare le misure di educazione alla sicurezza, ma può costituire anche un gioco, utile per ripassare ciò che si è imparato.

1

PER TUTTE LE ETÀ

Versioni dell'attività per scuola dell'infanzia, scuola primaria e scuola secondaria.

2

MULTILINGUE

Il gioco sarà disponibile in italiano e in inglese.

3

ATTUALE

Percorsi inerenti il Vesuvio, i Campi Flegrei, i terremoti dell'Appennino.



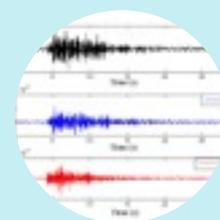
Emergenza Vesuvio

Conoscere il pericolo legato ad un'eruzione e il rischio connesso.



Emergenza Campi Flegrei

Avere consapevolezza dei livelli di allerta e delle misure di cautela.



Emergenza Sismica

Adottare comportamenti corretti in caso di terremoto.

Metodologia

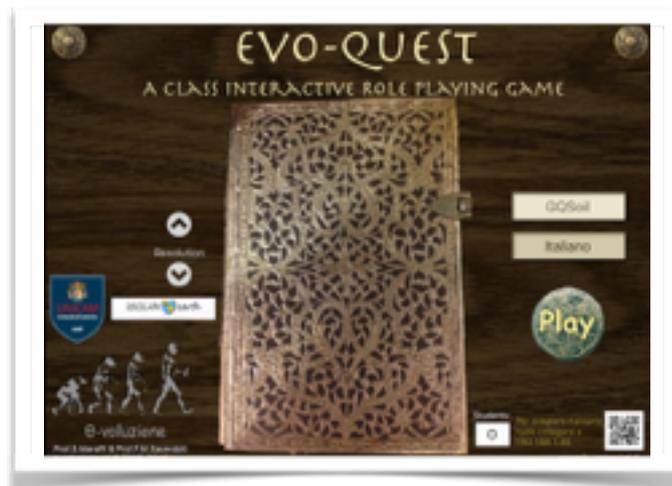
Gioco,

ICT (Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione)

Didattica Innovativa.

Competenze attivate:

- * Conoscere le tipologie di eruzioni vulcaniche e il pericolo loro connesso
- * Sapere quale tipo di evento eruttivo aspettarsi dal Vesuvio e dai Campi Flegrei
- * Essere consapevoli dei piani di emergenza e della loro efficacia
- * Conoscere ed applicare un comportamento coerente con le direttive dei piani di emergenza vulcanica
- * Conoscere ed applicare misure comportamentali adeguate allo stato di emergenza sismica, in piena sicurezza.



Requisiti tecnici

Il gioco può essere scaricato direttamente dall'AppStore ("Si salvi chi può" nello store Italiano e "Save Yourself" negli altri).

L'app funziona su qualsiasi modello di iPhone o di iPad con sistema operativo iOS ≥ 8.0

Sono consigliate le cuffie per l'ascolto della voce narrante, delle musiche e degli effetti sonori.

SI SALVI CHI PUÒ

è un'App nata dall'esperienza metodologica del *Learning on Gaming*, maturata nell'ambito di un dottorato di ricerca in "Teaching and Learning Processes in the Earth Sciences Education".

Il Progetto di dottorato afferisce alla School of Science and Technology dell'Università di Camerino, Geology Division, sotto la supervisione della Professoressa **Eleonora Paris**.

Dottoranda:

Sabina Maraffi, XXXI ciclo, School of Advanced Studies, UNICAM.

sabina.maraffi@unicam.it

www.maraffi.net

+396974232

