

'COMUNIC-AZIONI ANTIRISCHIO', SCUOLA CARNATE VINCE PREMIO CON APP ANTIBULLISMO

) Milano, 08 GIU - La scuola media "Eugenio Montale" di Carnate (Monza e Brianza) si aggiudica la medaglia d'oro e quella d'argento al concorso educativo "Comunic-Azioni antirischio", ideato e promosso dal Forum **ANIA**-Consumatori per diffondere la cultura del rischio e della prevenzione tra i ragazzi. Gli studenti della III C hanno strappato il primo gradino del podio con una applicazione tecnologica antibullismo, mentre al secondo posto si sono classificati gli studenti della I C con un video sul tema della ludopatia. 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, con il supporto scientifico dell'Università Cattolica del Sacro Cuore e dell'Università Luigi Bocconi di Milano e il patrocinio dell'Istituto Nazionale di Documentazione, Innovazione e Ricerca Educativa (INDIRE). 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. Le classi delle scuole medie che hanno partecipato alla quinta edizione del concorso sono state invitate a realizzare un progetto di prevenzione dei rischi - da quelli ambientali a quelli alimentari o del web - e a studiarne la comunicazione. I ragazzi della III C della scuola "E. Montale" hanno sbaragliato la concorrenza dei partecipanti realizzando il progetto "Occhio al bullo. Bulli, occhio!", una app per dispositivi Android (il sito è disponibile per ogni piattaforma all'indirizzo <http://occhioalbullo.altervista.org>) che permette di segnalare episodi di bullismo. L'applicazione, che comprende anche un sondaggio sul bullismo e un videogioco educativo, si apre con un video di presentazione girato dai ragazzi e dal docente che racconta le dinamiche di un episodio di bullismo, sottolineandone sia gli aspetti psicologici che le azioni corrette da mettere in atto per difendersi. È in quest'ultimo punto del video, attraverso il dialogo tra la vittima e un amico, che entra in gioco il ruolo dell'applicazione come strumento di protezione, ma anche di rilevazione di atteggiamenti ed episodi di bullismo vissuti in prima persona o come spettatori. Il progetto vincente è stato premiato con 30 gadget tecnologici per la classe e un buono del valore di 1.000 euro per l'acquisto di dotazioni multimediali per la scuola. Al secondo posto si sono invece piazzati i ragazzi della I C con un video che racconta una storia di ludopatia interpretata dagli studenti. I protagonisti del racconto sono un padre che, a causa del gioco, perde il lavoro e si isola dalla famiglia. Saranno i due figli ad accorgersi della situazione e a risolverla segnalandola al nonno. Quest'ultimo progetto è stato premiato con 30 gadget tecnologici per la classe e 500 euro per lo stesso istituto. red 081351 GIU 16 NNNN