



L'utilizzo dei principi di gamification e ludodidattica nella formazione



CAMPUS
orient!
Salone dello Studente

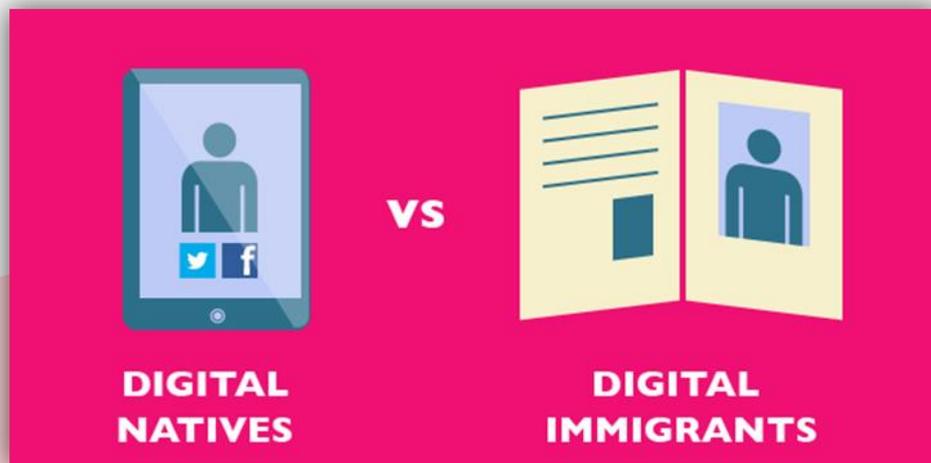
Due seminari di 45 minuti
Sulla protezione civile





Perché entrare?
Perché restare?

Nuovi linguaggi



Arianna

ultimo accesso oggi alle 17:51

22/3/2018

Ciao Maurizio oggi ho chiesto a un po' di miei coetanei per il discorso dello stand al salone dello studente. Sostanzialmente nessuno sa effettivamente cosa sia la protezione civile, quali siano gli obiettivi, chi può partecipare, i compiti, i progetti (anche quelli aperti al pubblico), quali sono state le cose positive nel passato e gli obiettivi per il futuro, quali sono le funzioni nella città. Ciò che attirerebbe sarebbero: cibo, gadget, cartelloni con foto, racconti di esperienze, gente giovane, foto, video che proiettano dei filmati, un programma al di fuori dell'aula in cui sia segnato cosa c'è dentro l'aula. Nell'aula mi è stato ribadito di non fare attività unilaterali, ad eccezione di una piccola presentazione, ma dei laboratori (quei giochini vanno benissimo). Nell'aula deve esserci la possibilità di fare domande singolarmente.

Ciao buona serata

22:20



A cosa sono abituati...



Seminario o gioco?



CAMPUS
orienta
Salone dello studente

Sala Agora' 10/11-04-2018
ore 09:00 - 11:30; tre sessioni di 30 min
La Protezione Civile - compiti e funzioni



Sai cosa e' una mappa del **rischio**? Sai cosa fa la Protezione Civile e cosa dovrebbero fare i cittadini per **autoprotgersi**? Conosci il **sistema** di Protezione Civile? Sai come fare un **break gustoso**? Se non sai rispondere a queste domande ti aspettiamo in Sala Agora'



Provincia di Monza e Brianza
Servizio Protezione Civile
protezionecivile@provincia.mb.it
www.provincia.mb.it
www.facebook.com/ProvinciaMonzaBrianza

CCV-MB (Comitato Coordinamento del
Volontariato di Monza e Brianza)
info@ccv-mb.org
www.ccv-mb.org
www.facebook.com/ccv-mb

- ❖ Conosci i rischi del tuo territorio?
- ❖ Sai cosa fa la protezione civile?
- ❖ Conosci il sistema di protezione civile?



No sedie
Solo laboratori



04-04-2019 10:02



03-04-2019 09:53



04-04-2019 10:01



L'esca ha funzionato

Salone dello studente



Conduuttori del gioco fondamentali per la riuscita



Tutorship diffusa

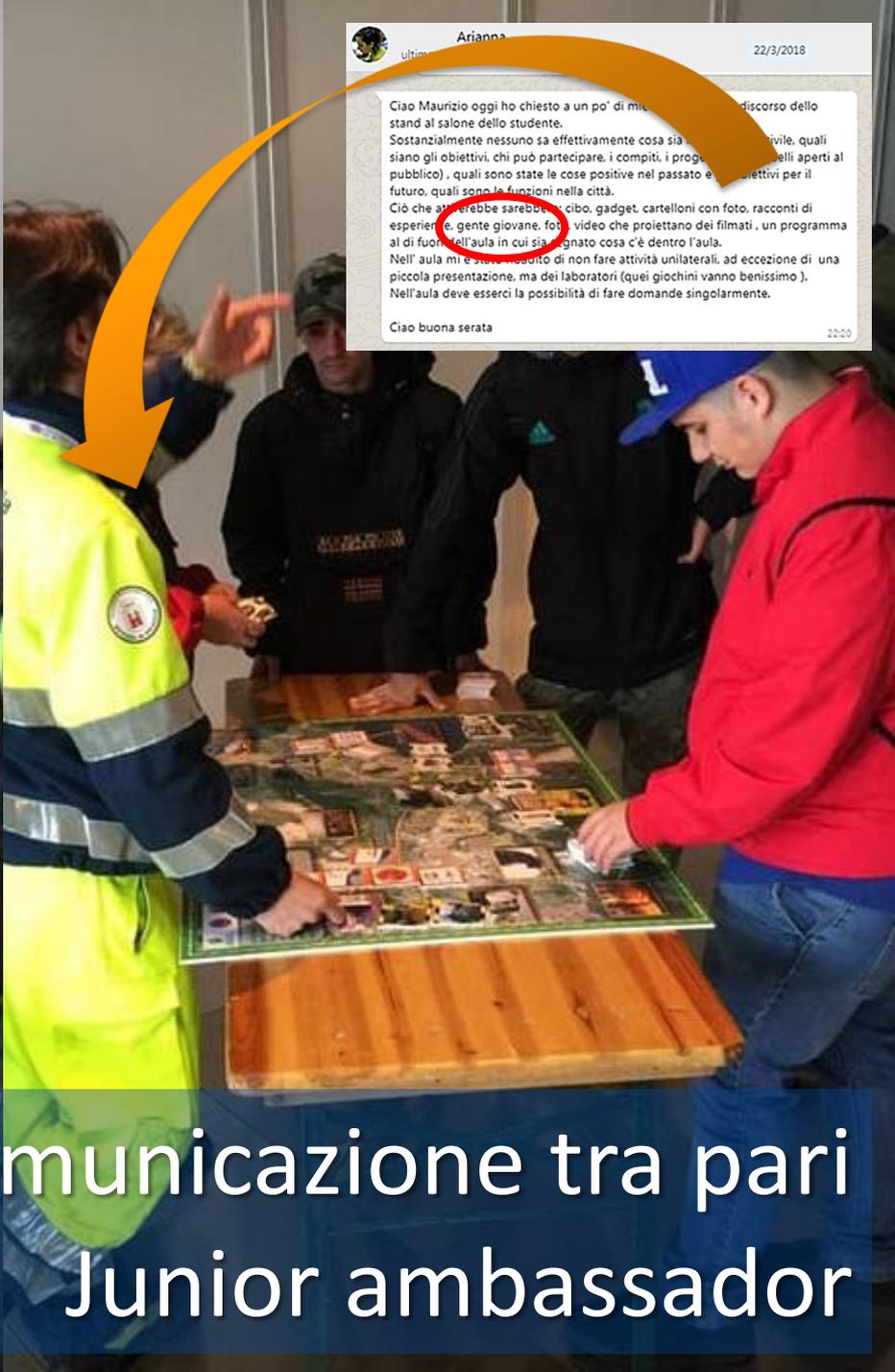


Alternanza scuola - lavoro? Corso A1



Consegna attestati
Risultato medio 26,8/30





Arianna
ultimo 22/3/2018

Ciao Maurizio oggi ho chiesto a un po' di miei amici di fare un discorso dello stand al salone dello studente.
Sostanzialmente nessuno sa effettivamente cosa sia un Junior Ambassador, quali siano gli obiettivi, chi può partecipare, i compiti, i progetti (tutti aperti al pubblico), quali sono state le cose positive nel passato e quali obiettivi per il futuro, quali sono le funzioni nella città.
Ciò che attenderebbe sarebbe: cibo, gadget, cartelloni con foto, racconti di esperienze, gente giovane, foto, video che proiettano dei filmati, un programma al di fuori dell'aula in cui sia segnato cosa c'è dentro l'aula.
Nell'aula mi è stato ricordato di non fare attività unilaterali, ad eccezione di una piccola presentazione, ma dei laboratori (quei giochi vanno benissimo).
Nell'aula deve esserci la possibilità di fare domande singolarmente.

Ciao buona serata

22/03

Comunicazione tra pari
Junior ambassador



Peer to peer
Communication

03-0

CCV-MB
COMANDO PROVINCIALE
PROTEZIONE CIVILE

Allerte Meteo Prevenzione Attività **Scuole** Coordinamento

Scuole

Attività nelle
Indagine 2019

Laboratori

Laboratori didattici

In occasione di incontri con studenti, cittadini e volontari e' nata la necessita di appropciare la comunicazione in modo più diretto, coinvolgente e meno formale (lezione frontale). Per questo sono stati elaborati dei supporti didattici che possono essere autoprodotti. I file consentono la stampa a 300 dpi in scala 1:1 e sono i medesimi materiali utilizzati al "Salone dello studente 2018". Un materiale indicato per la stampa e' il Forex da 5mm per il tabellone e Forex da 3mm per gli accessori.

Risk-map

Cartografia tratta dal Piano di Emergenza provinciale che riporta i rischi presenti sul territorio della Provincia di Abruzzo. I rischi e' uno sono soggetti di studio per il suo monitoraggio e la sua mitigazione.

1	2	3
4	5	6

Tabellone Risk-map - 100x70 cm [[file_pdf](#)]

Accessori Risk-map - [[file_pdf](#)]

Risk-event

La mappa presenta un territorio con variabili rischi, indicati da simboli. In base alle evidenze alluse, sono disponibili due gruppi di fattori. Il primo indica la natura del rischio di Emergenza Civile, mentre il secondo indica quali comportamenti sono adottare in situazioni di rischio. I simboli sono:

CONDIZIONI – VINCOLI – OPPORTUNITA'

Non ci saranno mai abbastanza soccorritori
per tutte le vittime

Creare una comunità resiliente contribuisce a
ridurre questo divario



Presupposti - Legge 1/2018 Art 2

Art. 2 - Attivita' di protezione civile (Articoli 3, 3-bis, commi 1 e 2, e 5, commi 2 e 4-quinquies, legge 225/1992; Articolo 93, comma 1, lettera g), decreto legislativo 112/1998; Articolo 5, comma 4-ter, decreto-legge 343/2001, conv. legge 401/2001)

1. Sono attivita' di protezione civile quelle volte alla previsione, prevenzione e mitigazione dei rischi, alla gestione delle emergenze e al loro superamento.
2. La previsione consiste nell'insieme delle attivita', svolte anche con il concorso di soggetti dotati di competenza scientifica, tecnica e amministrativa, dirette all'identificazione e allo studio, anche dinamico, degli scenari di rischio possibili, per le esigenze di allertamento del Servizio nazionale, ove possibile, e di pianificazione di protezione civile.
3. La prevenzione consiste nell'insieme delle attivita', volte a ridurre la possibilita' che si verifichino danni conseguenti a eventi di rischio.
4. Sono attivita' di prevenzione non strutturale:
 - a) l'allertamento del Servizio nazionale, articolato in monitoraggio e di sorveglianza in tempo reale;
 - b) la pianificazione di protezione civile, come definita all'articolo 22;
 - c) la formazione e l'acquisizione di ulteriori competenze;
 - d) l'applicazione e l'aggiornamento della normativa;
 - e) la diffusione della conoscenza e della cultura della protezione civile, anche con il coinvolgimento delle istituzioni scolastiche, allo scopo di promuovere la resilienza delle comunita' e l'adozione di comportamenti consapevoli e misure di autoprotezione da parte dei cittadini;**
 - f) l'informazione alla popolazione sugli scenari di rischio e le relative norme di comportamento nonché sulla pianificazione di protezione civile;**
 - g) la promozione e l'organizzazione di esercitazioni del Servizio nazionale al fine di promuovere l'esercizio in condizioni realistiche;
 - h) le attivita' di cui al presente comma svolte in collaborazione con organismi internazionali, al fine di promuovere l'esercizio in condizioni realistiche;
 - i) le attivita' volte ad assicurare il raccordo tra le attivita' di protezione civile del territorio per gli aspetti di competenza del Servizio nazionale;
5. Sono attivita' di prevenzione strutturale di protezione civile:
 - a) la partecipazione all'elaborazione delle linee guida e dei programmi o derivanti dalle attivita' dell'uomo e per la loro attuazione;
 - b) la partecipazione alla programmazione degli interventi finalizzati alla mitigazione dei rischi naturali o derivanti dall'attivita' dell'uomo e alla relativa attuazione;
 - c) l'esecuzione di interventi strutturali di mitigazione del rischio in occasione di eventi calamitosi, in coerenza con gli strumenti di programmazione e pianificazione esistenti;
 - d) le azioni integrate di prevenzione strutturale e non strutturale per finalita' di protezione civile di cui all'articolo 22.



OBIETTIVI PER LO SVILUPPO SOSTENIBILE

17 OBIETTIVI PER TRASFORMARE IL NOSTRO MONDO

1 SCONFIGGERE LA POVERTÀ 	2 SCONFIGGERE LA FAME 	3 SALUTE E BENESSERE 	4 ISTRUZIONE DI QUALITÀ 	5 PARITÀ DI GENERE 	6 ACQUA PULITA E SERVIZI IGIENICO-SANITARI
7 ENERGIA PULITA E ACCESSIBILE 	8 LAVORO DIGNITOSO E CRESCITA ECONOMICA 	9 IMPRESE, INNOVAZIONE E INFRASTRUTTURE 	10 RIDURRE LE DISUGUAGLIANZE 	11 CITTÀ E COMUNITÀ SOSTENIBILI 	12 CONSUMO E PRODUZIONE RESPONSABILI
13 LOTTA CONTRO IL CAMBIAMENTO CLIMATICO 	14 LA VITA SOTT'ACQUA 	15 LA VITA SULLA TERRA 	16 PACE, GIUSTIZIA E ISTITUZIONI SOLIDE 	17 PARTNERSHIP PER GLI OBIETTIVI 	 OBIETTIVI PER LO SVILUPPO SOSTENIBILE

Approccio top down



Iniziativa spontanee



Iniziativa spontanea



Presupposti

Primaria					Secondaria prima grado		
I A	II A	III A	IV A	V A	I A	II A	III A
IB	II B	III B	IV B	V B	IB	II B	III B
IC	II C	III C	IV C	V C	IC	II C	III C
ID	II D	III D	IV D	V D	ID	II D	III D
IE	II E	III E	IV E	V E	IE	II E	III E

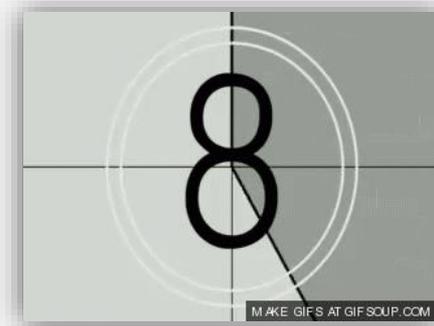
Interventi verticali

Interventi orizzontali

Interventi spot

Vincoli delle scuole

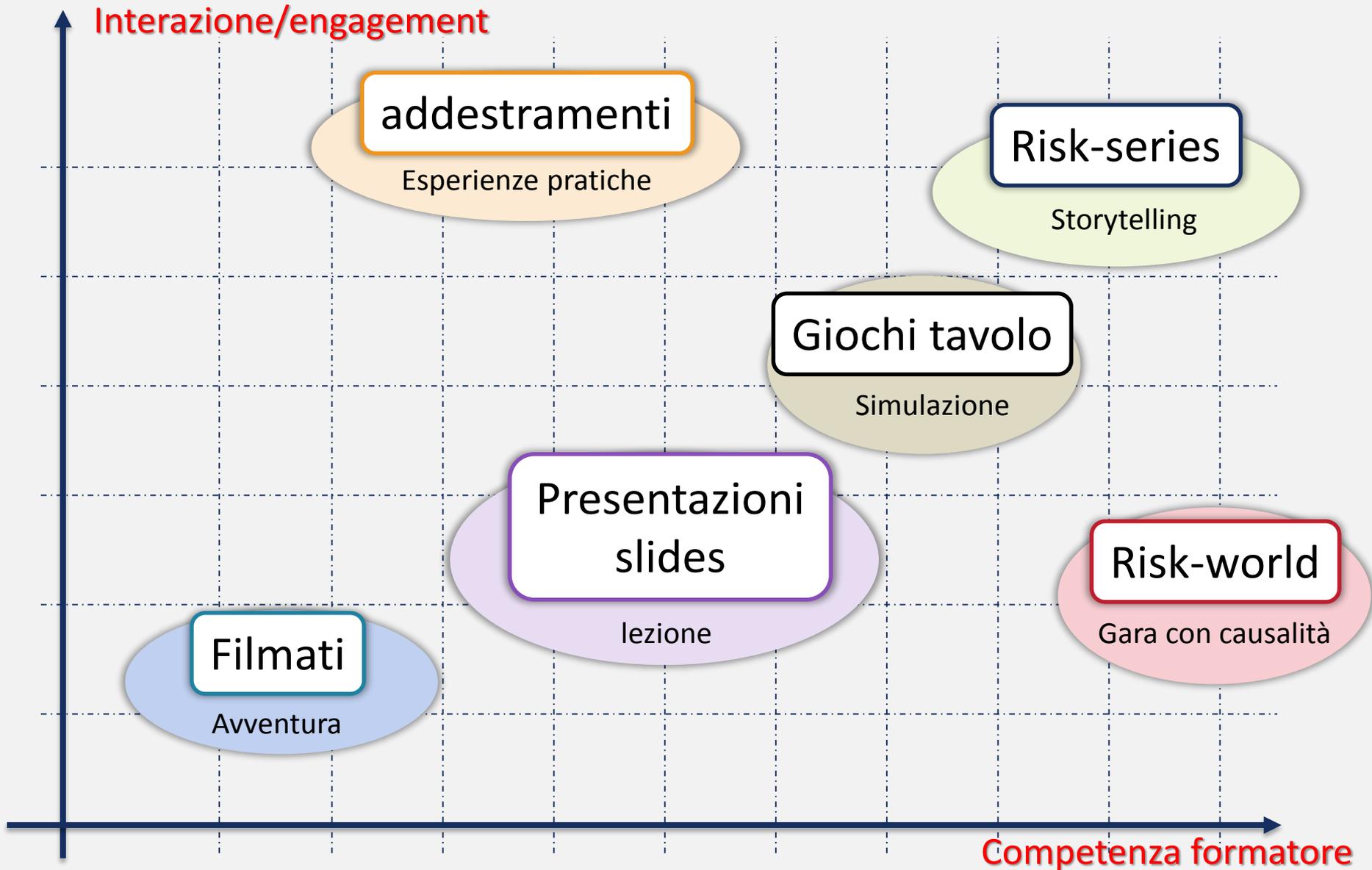
- **Quanti interventi** possiamo fare: uno quando capita e ti chiamano, uno l'anno, più volte l'anno, in modo programmato
- **Quanto tempo** abbiamo: un'ora, una mattinata, un giorno, ecc.
- **Che spazi abbiamo**: l'aula, il salone, la palestra, il giardino, il parco, ecc.
- **Quanti bambini/ragazzi** coinvolgiamo: una classe (20 alunni), una sezione (2/3/5 classi, 100 alunni), tutta la scuola (300/400 alunni)



- **Disponibilità** – non tutti sono liberi di mattino in giorni lavorativi -> **i più disponibili sono i pensionati**
- **Capacità** - Non tutti sono dei docenti capaci di interagire efficacemente con i bambini/ragazzi -> **formazione adeguata**
- **Messaggi** -> talvolta si tende a presentare l'associazione piuttosto che aiutare i cittadini ad autoprotettersi -> **dare linee guida**



Strumenti di lavoro



La concorrenza fra le modalità di coinvolgimento

**Gioco
Avventura**



**Laboratori
didattici**



**Lezione
in aula**



RAZIONALIZZARE GLI INTERVENTI

Macro messaggi

Secondarie Secondo grado (superiori)

Agire (imparare a fare qualcosa)

Secondarie Primo grado (medie)

Sapere (conoscere i rischi)

Primarie (elementari)

Salvarsi (autoprotezione)

Secondarie Secondo grado (superiori)

Avvicinamento al volontariato

Secondarie Primo grado (medie)

Concetti di rischio piani emergenza

Primarie (elementari)

Riconoscere e salvarsi da pericoli

Secondarie Secondo grado (superiori)

Avvicinamento al volontariato



Secondarie Primo grado (medie)

Concetti di rischio Piani di Emergenza



Primarie (elementari)

Riconoscere e salvarsi da un pericolo



Programma modulare

Secondo grado (su)

A

Fare un piano di emergenza comunale?

nto

Che cosa è la protezione civile?

iato

Faccio esperienza con i volontari?

Secondo grado (medi)

C

Rischi, pericoli, vulnerabilità?

rischi

Piano di emergenza comunali?

Em

Quali sono le forze locali che ci aiutano?

Primario (ari)

R

Fenomeni naturali, cosa succede quando diventano pericolo?

e s

Cosa posso fare da solo per salvarmi

in p

Chi devo chiamare per chiedere aiuto?

USARE TUTTE LE LEVE

PROCESSO DI APPRENDIMENTO

- I CANALI SENSORIALI
Sono i canali attraverso cui arriva l'informazione



- ❖ STILI DI APPRENDIMENTO è il modo in cui l'informazione viene elaborata



CANALI SENSORIALI

VISIVO VERBALE

ABC

VISIVO NON VERBALE



UDITIVO



CINESTETICO



Visivo-verbale

Preferenza per la letto-scrittura: si impara leggendo

Visivo non verbale

Preferenza per immagini, disegni, fotografie, simboli, mappe concettuali, grafici e diagrammi: tutto ciò che riguarda il “Visual learning”

Uditivo

Privilegia l’ascolto: è favorito dall’assistere a una lezione, partecipare a discussioni e dal lavoro con un compagno o a gruppi

Cinestetico

Predilige attività concrete, come fare esperienza diretta di un problema, per comprendere ciò di cui si sta parlando

Cono dell'apprendimento - Fonte Edgar Dale, 1969



Dopo 2 settimane
tendiamo a ricordare

Natura del
coinvolgimento



Passivo

Attivo

Cono dell'apprendimento - Fonte Edgar Dale, 1969



Dopo 2 settimane
tendiamo a ricordare

Natura del
coinvolgimento

Il 10% di ciò che leggiamo

Leggere

Il 20% di ciò che udiamo

Udire parole

Stimolo verbale

Il 30% di ciò che vediamo

Guardare immagini

Il 50% di ciò che udiamo
e vediamo

Guardare un film
Guardare una mostra
Guardare una dimostrazione
Guardare una rappresentazione
teatrale

Stimolo visivo

Il 70% di ciò che
diciamo

Partecipare ad una discussione
Tenere un discorso

Partecipare

Il 90% di ciò
che diciamo
e facciamo

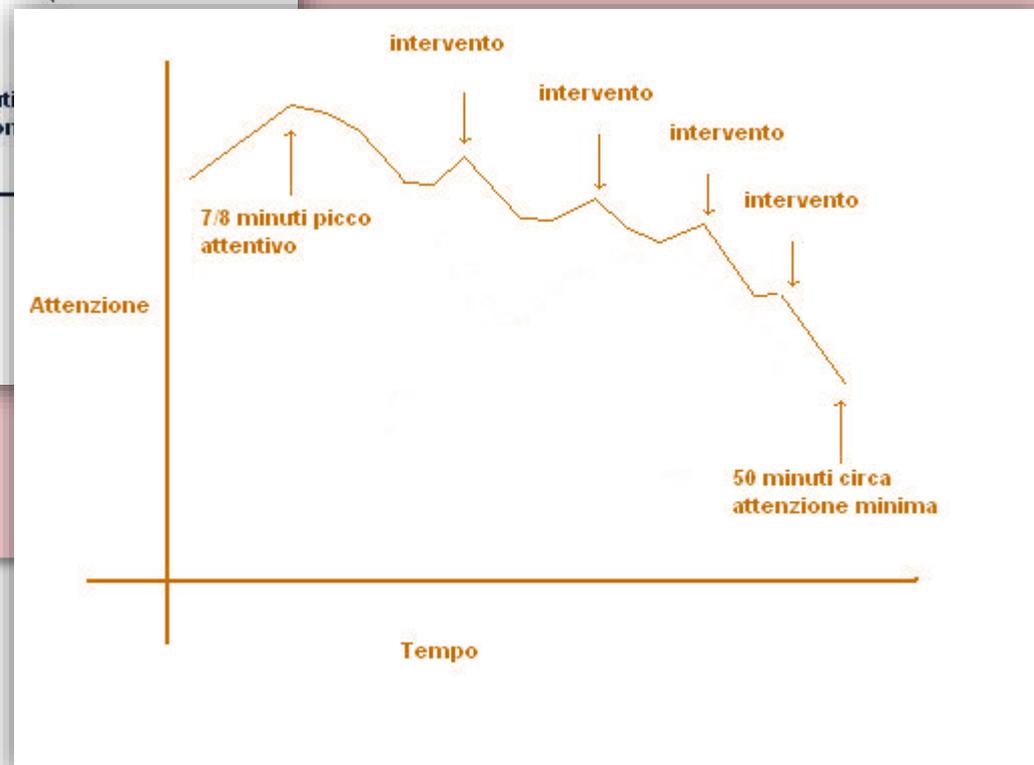
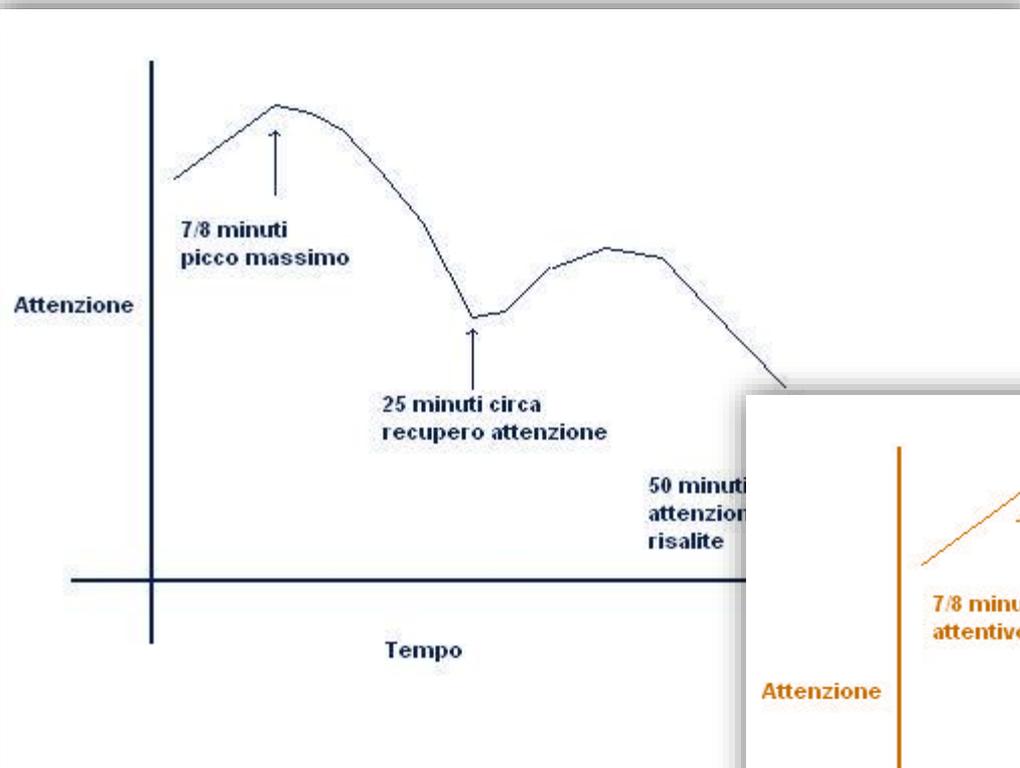
Facendo una rappresentazione teatrale
Simulare una esperienza reale
Analizzare, decidere, agire

Impatto
diretto

Passivo

Attivo

Curve di attenzione



Curve di attenzione

Attenzione

7/8 minuti
picco mass

LA Scuola di Poker

NEGOZIO

ISCRIVITI GRATIS LOGIN

0000 0000 0000 0000
VIP
123 4567

ISCRIVITI PROMOZIONI POKER ROOM LEZIONI DI POKER VIDEO FORUM COACH TEAM PRO

VIVERE IL POKER

FORUM » ORGANIZZAZIONE E MINDSET » I SEGRETI DELLA MENTE

Vai ai commenti

LA SOGLIA DI ATTENZIONE NEL POKER

Postato il 29/09/2012 12:03:32

Quando iniziamo una sessione, sappiamo che dobbiamo prestare attenzione al gioco per un lungo periodo se vogliamo esprimerlo nel migliore dei modi.

Siamo preparati a gestire le varie situazioni di gioco ma spesso non siamo in grado di gestire le nostre risorse attentive. Se vogliamo imparare a gestire queste risorse, dobbiamo conoscerne gli elementi strutturali e funzionali e sfruttarle a nostro favore.

L'attenzione è una risorsa limitata, si esaurisce se sfruttata a lungo, se interagiamo con l'oggetto delle nostre attenzioni si mantiene alta più a lungo, si ricarica con il riposo.

Naturalmente essendo una risorsa limitata, non può farci percepire tutti gli stimoli che ci colpiscono ma deve filtrarli.

Un esempio ricorrente è quando noi ci troviamo in macchina dalla parte del guidatore, e stiamo parlando con un nostro amico guidando allo stesso tempo. Ma se avvertiamo un rallentamento, un ostacolo, smettiamo immediatamente di parlare. Oppure un altro esempio è dato dall'uso del cellulare alla guida. Guidare è un automatismo ma parlando al cellulare la nostra attenzione non percepirà degli eventi che ci possono portare anche a tamponare un'altra auto o altro. Nel poker funziona allo stesso modo.

Il livello di attenzione si esaurisce con il passare del tempo

7/8 minuti picco massimo

25 minuti circa recupero attenzione

50 minuti circa attenzione minima senza risalite

Tempo

Intervento

7/8 minuti circa attenzione minima

Reputazione: +14.635
Esperienza: 6.868

Coach

Penna D'oro
Luini d'Oro: 10

Commenta Quota

f
y
g
t
in

7/8 minuti circa
attenzione minima

Come comunicare ...



Per i partecipanti e che sia

...

Evento memorabile

Che si ricorda il messaggio

...

Che si ricorda l'emozione

Come comunicare ...



**SPECIAL
EVENT**

Chi organizza deve pensare
sempre che sia ...

**Un'occasione unica ed
irripetibile**

... ci vuole passione, curare
i dettagli, cercare di capire
se il messaggio è arrivato e
non se è solo partito

Parole chiave di un progetto:



Intervento nelle scuole elementari - medie

Creare un ambiente diverso da quello della scuola (palestra)

Lavorare con **piccoli gruppi**

Tenere alta l'attenzione (cambiando gli argomenti ogni 30/45 min)

Teoria in pratica in egual misura

Dare un obiettivo

Parole chiave di un progetto:



Parole chiave di un progetto:



Parole chiave di un progetto:



Campo scuola di una settimana

Creare un ambiente diverso da quello della scuola (campo attrezzato)

Lavorare con **piccoli gruppi, teoria in pratica in egual misura**

Dare loro un obiettivo di gruppo: elaborare e presentare un loro piano di emergenza comunale (PEC).

Dare un obiettivo personale: insegnare ai genitori cosa hanno appreso, ricaduta dell'apprendimento

anch'io sono la
Protezione Civile

Parole chiave di un progetto:



anch'io sono la Protezione Civile



Parole chiave di un progetto:



Raffigurare concetti noti con informazioni conosciute

I **cartoni animati** padroni dei quattro elementi -> per spiegare i rischi naturali

Parlare dell'elaborazione di un piano di emergenza familiare per introdurre i concetti di rischio, risorse e procedure e buone pratiche di auto-protezione.

Traslare questi concetti verso quelli più complessi di un piano di emergenza comunale.

Cercare di mettere in blanda competizione i gruppi

Parole chiave di un progetto:

Associazione Nazionale Carabinieri - Sezione Bugherio (MB)

Piano di emergenza familiare

The diagram illustrates a family emergency plan. It includes a detailed floor plan of a house with various rooms and furniture. To the right, there is a checklist titled 'EMERGENCY PREPARATION' with sub-sections for 'FAMILY EMERGENCY PLAN', 'EMERGENCY CONTACTS', and 'HOME INVENTORY LIST'. Below the floor plan, a smaller diagram shows a 'Smoke Alarm' with red arrows indicating the primary and alternative exit routes. A red 'X' marks a 'Meeting place' that is not recommended.

EMERGENCY PREPARATION

FAMILY EMERGENCY PLAN

EMERGENCY CONTACTS

HOME INVENTORY LIST

Smoke Alarm

Primary exit

Alternative exit

Meeting place X

Associazione Nazionale Carabinieri - Sezione Bugherio (MB)

Piano di emergenza familiare

The diagram shows a floor plan with a large purple tornado swirling over it. Red circles highlight the roof and the ground level. Green arrows indicate exit routes from various rooms. A red text box asks: 'Dove vado se c'è una tromba d'aria o vento forte?' (Where do I go if there is a tornado or strong wind?).

Dove vado se c'è una tromba d'aria o vento forte?

Associazione Nazionale Carabinieri - Sezione Bugherio (MB)

Piano di emergenza familiare

The diagram shows a floor plan with fire burning in several rooms. Red arrows indicate exit routes. A red text box asks: 'Dove vado se c'è un incendio?' (Where do I go if there is a fire?). To the right, a red text box says: 'Dipende dove si trova!' (It depends on where you are!). Below the floor plan, there is a red fire extinguisher and a red fire blanket.

Dove vado se c'è un incendio?

Dipende dove si trova!

Associazione Nazionale Carabinieri - Sezione Bugherio (MB)

Piano di emergenza familiare

The diagram shows a floor plan with a red arrow pointing down towards a blue area representing flood water. A red text box asks: 'Dove vado se c'è un'alluvione?' (Where do I go if there is a flood?). To the right, there is a candle, a radio, and a flashlight.

Dove vado se c'è un'alluvione?

Parole chiave di un progetto:

Associazione Nazionale Carabinieri - Sezione Brughiero (MB)

Piano di emergenza familiare



1°) Cosa può succedere – scenari di rischio

2°) di cosa dispongo – risorse

3°) cosa devo fare - procedure

www.cnch.it/brughiero/ | info@cnch.it/brughiero/ - T. 1° Ufficio Volontariato e Protezione Civile A.N.C.

Associazione Nazionale Carabinieri - Sezione Brughiero (MB)

Piano Comunale Brughiero - 3 Tomi



scenari di rischio risorse procedure

www.cnch.it/brughiero/ | info@cnch.it/brughiero/ - T. 1° Ufficio Volontariato e Protezione Civile A.N.C.

Associazione Nazionale Carabinieri - Sezione Brughiero (MB)

Piano Comunale Brughiero - 3 Tomi



www.cnch.it/brughiero/ | info@cnch.it/brughiero/ - T. 1° Ufficio Volontariato e Protezione Civile A.N.C.

Associazione Nazionale Carabinieri - Sezione Brughiero (MB)

Rischio Idrogeologico



www.cnch.it/brughiero/ | info@cnch.it/brughiero/ - T. 1° Ufficio Volontariato e Protezione Civile A.N.C.



Parole chiave di un progetto:



Diffondere le buone pratiche di protezione civile coinvolgendo la cittadinanza

Progettare l'evento per le famiglie in modo che possano partecipare tutti bambini, ragazzi, adulti, anziani.

La parte didattica è fusa con quella ludica: è una gara ma non vince chi è più veloce ma chi è più bravo.

Mettere in condizione i partecipanti di prepararsi prima (quiz on line)

Gadget e merenda per tutti



15 giorni prima

Oggi sono la Protezione Civile

21 maggio 2017

Organizza la tua squadra porta a termine il percorso a tappe e scopri cosa fa la Protezione Civile. A tutti una gustosa merenda e un gadget! Solo partecipando scoprirai quale premio vinceranno le prime tre squadre. Ma preparati: ci sono anche dei quiz da risolvere!

PROTEZIONE CIVILE
VOLONTARIATO
Regione Lombardia

Chi può partecipare: Squadre di cittadini di età adulta e bambini, individui o famiglie a scapito sportivo. Trovati un'ora di libera sera, studia il quiz della Protezione Civile, con l'aiuto dell'operatore e il pannello di controllo.

Dove e quando: Al Parco Incaza di Brugherio dalle ore 9:00 alle 18:00.

Come funziona: Ogni gruppo dovrà completare un percorso a tappe in agenzia delle quali si dovranno fare prove pratiche e rispondere ad alcuni quiz. La classifica sarà fatta in base ai risultati raggiunti e al tempo impiegato. La classifica verrà pubblicata il tempo dopo nella pagina Facebook del Nucleo ANC. L'attività permetterà ai partecipanti di avere informazioni sul piano di emergenza comunale (PEC), sul sistema di Protezione Civile regionale, sulle attività svolte, sui volontari e sulle attrezzature utilizzate in emergenza.

Come iscriversi: Compilando il modulo on-line che si trova sul sito www.anc-brugherio.it o inviando anche, scriverci sul posto.

Regolamento: A ogni squadra, con almeno un maggiolino, verrà assegnato un percorso con una sequenza di prestazioni da raggiungere che dovrà essere ripetuta nel tempo. Solo le squadre che completano il percorso sono classificate e ricevono gadget e merenda. Il regolamento completo è su www.anc-brugherio.it.

71° Nucleo Volontariato e Protezione Civile ANC
Associazione Nazionale Carabinieri - Sezione di Brugherio - Via San Giovanni Bosco 29 - Brugherio - www.anc-brugherio.it - info@anc-brugherio.it

Parole chiave di un progetto:

Oggi sono la Protezione Civile **1R**

Percorso

Squadra: _____

1) Partenza Uscita []:[] Entrata []:[] Punti (0/1) []	1) Antincendio Entrata []:[] Uscita []:[] Punti (0/1) []	2) Montaggio tenda Entrata []:[] Uscita []:[] Punti (0/1) []	3) Torre faro Entrata []:[] Uscita []:[] Punti (0/1) []
4) Sacchi sabbia Entrata []:[] Uscita []:[] Punti (0/1) []	5) Quiz Em. Sanitaria Entrata []:[] Uscita []:[] Punti (0/3) []	6) Radiotrasmissioni Entrata []:[] Uscita []:[] Punti (0/1) []	7) Idrovora Entrata []:[] Uscita []:[] Punti (0/1) []
8) Quiz Prot. Civile Entrata []:[] Uscita []:[] Punti (0/3) []	A) Arrivo Entrata []:[] Uscita []:[] Punti (0/3) []	Punteggi finali Tempo []:[] Quiz [] Totale []	Note:

71° Nucleo Volontariato di Protezione Civile ANIC Brugherio
Associazione Nazionale Carabinieri - Sez. Brugherio
www.anic-brugherio.it info@anic-brugherio.it

Oggi sono la Protezione Civile **2G**

Percorso

Squadra: _____

1) Partenza Uscita []:[] Entrata []:[] Punti (0/1) []	2) Montaggio tenda Entrata []:[] Uscita []:[] Punti (0/1) []	3) Torre faro Entrata []:[] Uscita []:[] Punti (0/1) []	4) Sacchi sabbia Entrata []:[] Uscita []:[] Punti (0/1) []
5) Quiz Em. Sanitaria Entrata []:[] Uscita []:[] Punti (0/3) []	6) Radiotrasmissioni Entrata []:[] Uscita []:[] Punti (0/1) []	7) Idrovora Entrata []:[] Uscita []:[] Punti (0/1) []	8) Quiz Prot. Civile Entrata []:[] Uscita []:[] Punti (0/3) []
1) Antincendio Entrata []:[] Uscita []:[] Punti (0/2) []	A) Arrivo Entrata []:[] Uscita []:[] Punti (0/2) []	Punteggi finali Tempo []:[] Quiz [] Totale []	Note:

71° Nucleo Volontariato di Protezione Civile ANIC Brugherio
Associazione Nazionale Carabinieri - Sez. Brugherio
www.anic-brugherio.it info@anic-brugherio.it

Oggi sono la Protezione Civile **3V**

Percorso

Squadra: _____

1) Partenza Uscita []:[] Entrata []:[] Punti (0/1) []	3) Torre faro Entrata []:[] Uscita []:[] Punti (0/1) []	4) Sacchi sabbia Entrata []:[] Uscita []:[] Punti (0/1) []	5) Quiz Em. Sanitaria Entrata []:[] Uscita []:[] Punti (0/3) []
6) Radiotrasmissioni Entrata []:[] Uscita []:[] Punti (0/1) []	7) Idrovora Entrata []:[] Uscita []:[] Punti (0/1) []	8) Quiz Prot. Civile Entrata []:[] Uscita []:[] Punti (0/3) []	1) Antincendio Entrata []:[] Uscita []:[] Punti (0/1) []
2) Montaggio tenda Entrata []:[] Uscita []:[] Punti (0/1) []	A) Arrivo Entrata []:[] Uscita []:[] Punti (0/1) []	Punteggi finali Tempo []:[] Quiz [] Totale []	Note:

71° Nucleo Volontariato di Protezione Civile ANIC Brugherio
Associazione Nazionale Carabinieri - Sez. Brugherio
www.anic-brugherio.it info@anic-brugherio.it



Parole chiave di un progetto:

Oggi sono la Protezione Civile

Postazione 04 Arginature



Riempimento dei sacchi di sabbia

Trasporto dei sacchi fatto a modo corretto

I sacchi di sabbia sono utili per fare rialzi arginale o sigillare porte e varchi. Vi sono tecniche per il riempimento, il trasporto e la posa.

Posizionamento dei sacchi di sabbia per un rialzo arginale

NATURALE Prevedibile

Il posizionamento corretto dei sacchi di sabbia è essenziale per la stabilità

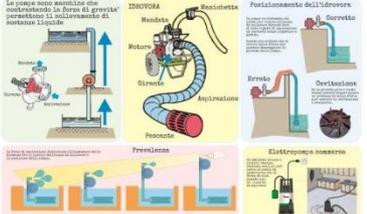
Sistemi a difesa di aperture

Sovraporti e sbianchi

71° Nucleo Volontariato e Protezione Civile ANC
Associazione Nazionale Carabinieri - Sezione di Brugherio - Via San Giovanni Bosco 23 - Brugherio - www.anc-brugherio.it - info@anc-brugherio.it

Oggi sono la Protezione Civile

Postazione 07 Idrovora



Le pompe sono macchine che convogliano la forza di gravità per ottenere lo sollevamento di sostanze liquide.

Idrovora

Prevalenze

Elettropompe sommersa

L'idrovora serve per spostare acqua da zone allagate verso quelle di deflusso. La pompa in uso nelle prove pratiche è per acque chiare o fango, muove 1600 l/min con una prevalenza di 8m

71° Nucleo Volontariato e Protezione Civile ANC
Associazione Nazionale Carabinieri - Sezione di Brugherio - Via San Giovanni Bosco 23 - Brugherio - www.anc-brugherio.it - info@anc-brugherio.it

Oggi sono la Protezione Civile

Postazione 06 Radio



Le radio sono dei sistemi che in emergenza risultano funzionanti laddove i sistemi cellulari sono inutilizzabili. Inoltre permettono la comunicazione uno a molti.

Qualcosa Mercoledì nel 1988 inventa la radio

Comunicazioni in Emergenza

Propagazione onde radio

Ripetitore

Tipi di radio

Veicolare

Tipica radio portatile

I messaggi radio devono essere di parla uno per volta

Alfabeto NATO o ICAO

Parole chiave

71° Nucleo Volontariato e Protezione Civile ANC
Associazione Nazionale Carabinieri - Sezione di Brugherio - Via San Giovanni Bosco 23 - Brugherio - www.anc-brugherio.it - info@anc-brugherio.it



CRITERI PER PROGETTARE I MATERIALI

Riskland nel mondo



posizione orizzontale

Rapporto 1:3 1:4 1:5



Gioco di posizione

competizione

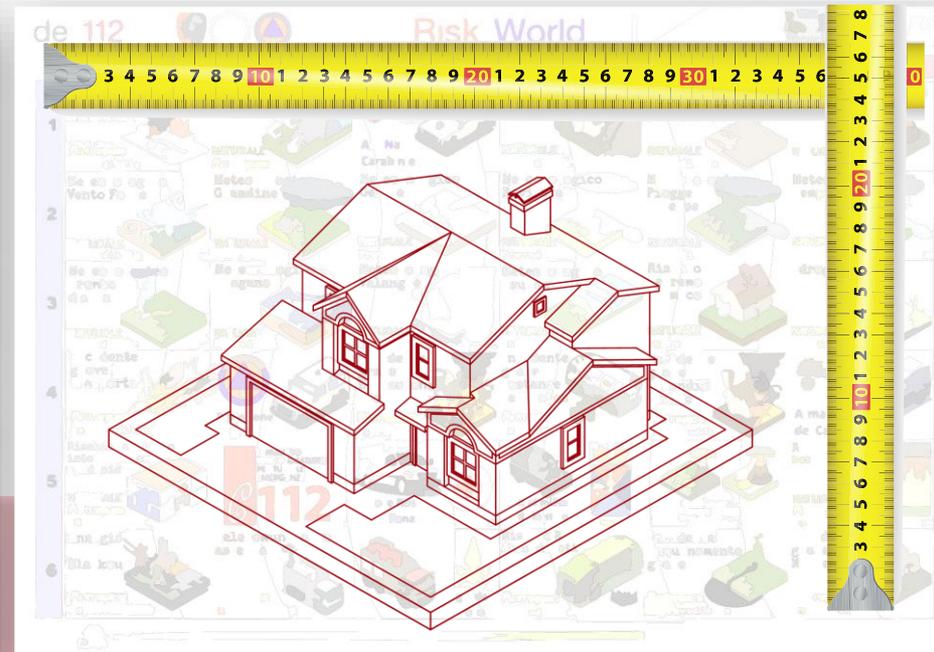
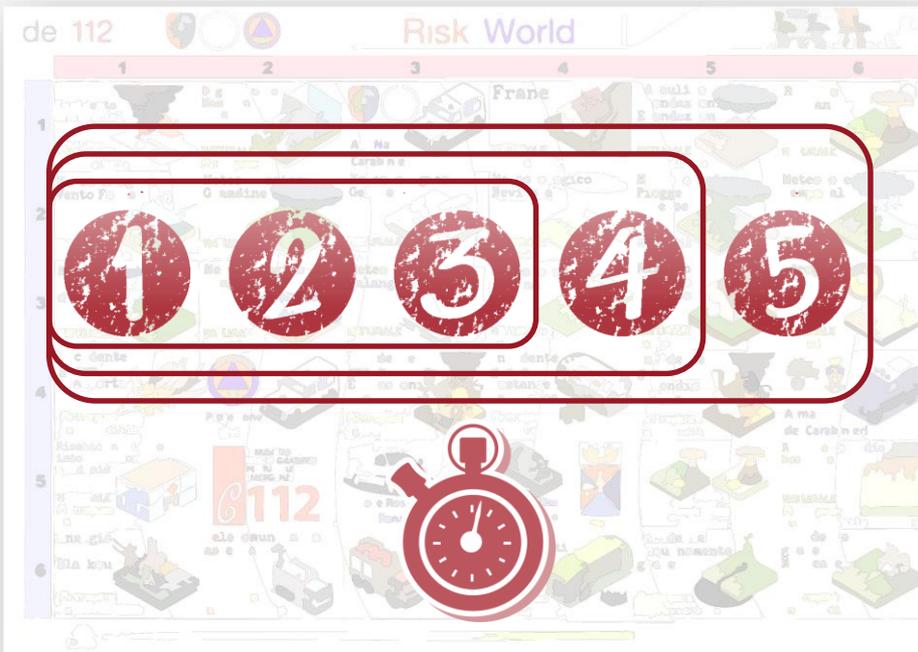
Riskland al REAS



Rapporto 1:1 1:0,5



Visibilità e durata

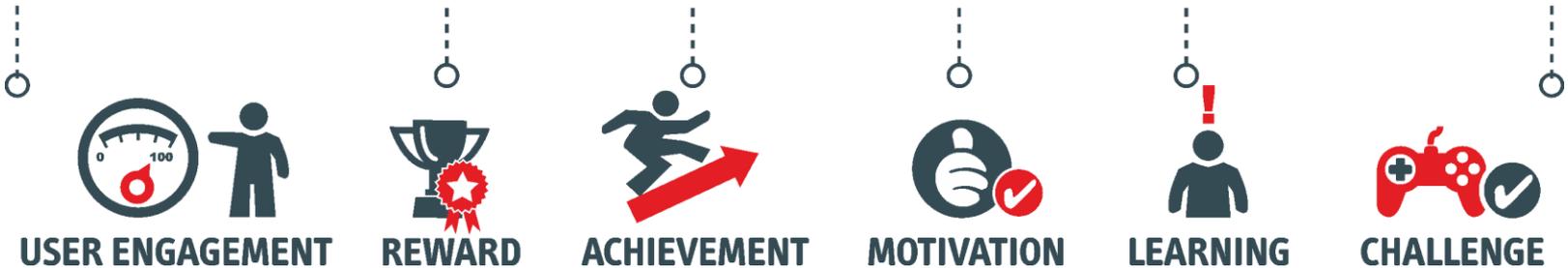


Nessun tempo di setup



Gamification: l'utilizzo di elementi mutuati dai giochi e dalle tecniche di games design in contesti esterni ai giochi (Deterning, 2011)
[game mechanics o games techniques]

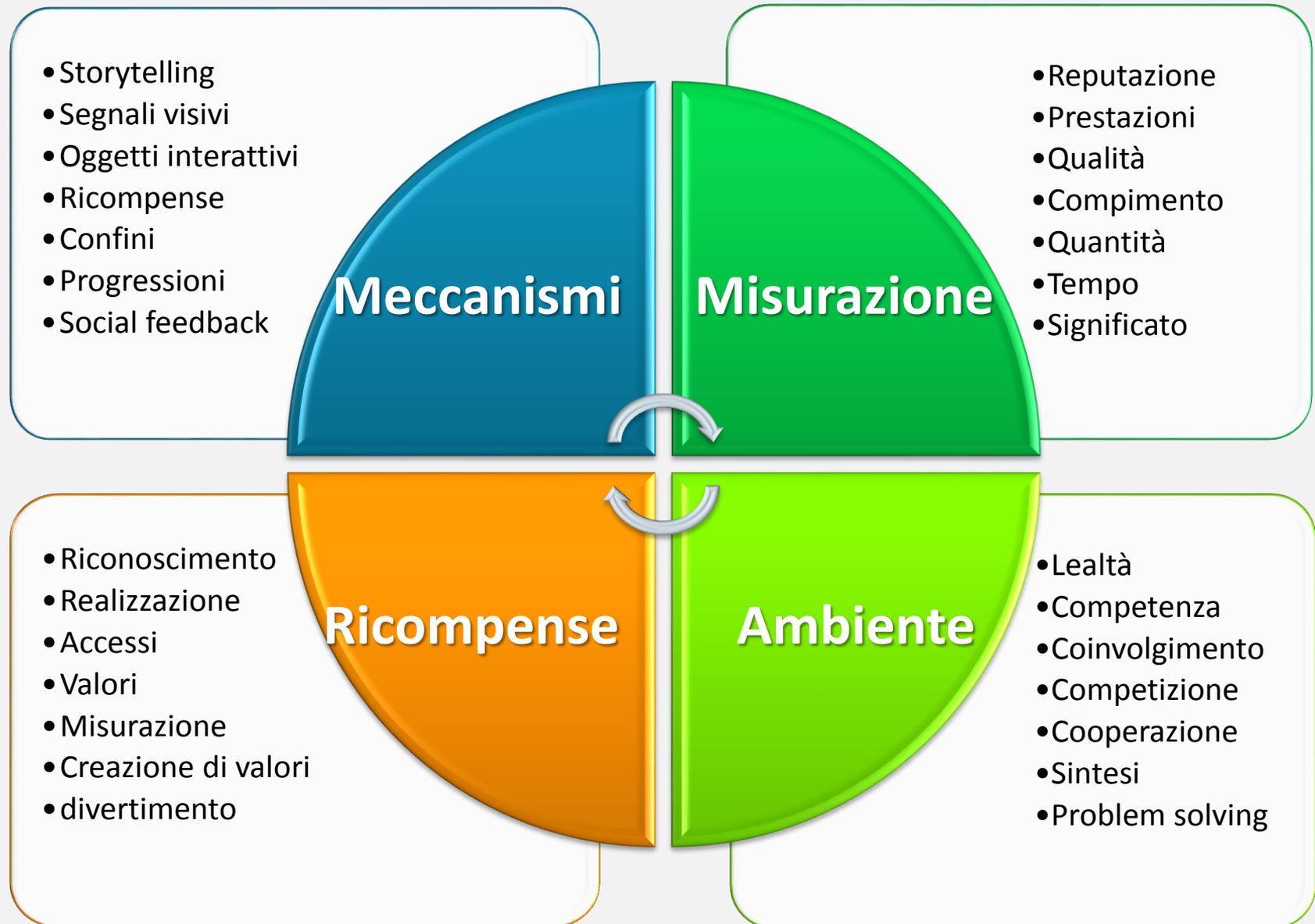
GAMIFICATION



Alla base del gioco

Dinamiche	Meccaniche	Componenti
Vincoli e limitazioni Emozioni (curiosità, competitività) Sviluppi narrativi (storyline) Progressione Relazioni	Sfide (da superare) Fattori di causalità Competizione Cooperazione Feedback Acquisizione di risorse Ricompense Transazioni Turni (sequenze di partecipazione) Vittorie	Conquiste, risultati Avatar Badge Boss fight Collezioni Combattimenti Sblocco contenuti Doni Leaderboard Livelli Punti Ricerche (missioni) Team Beni virtuali

Gamification components



Chi sono i giocatori



Killers

Defined by:
A focus on winning, rank, and direct peer-to-peer competition.

Engaged by:
Leaderboards, Ranks



Achievers

Defined by:
A focus on attaining status and achieving preset goals quickly and/or completely.

Engaged by:
Achievements



Socialites

Defined by:
A focus on socializing and a drive to develop a network of friends and contacts.

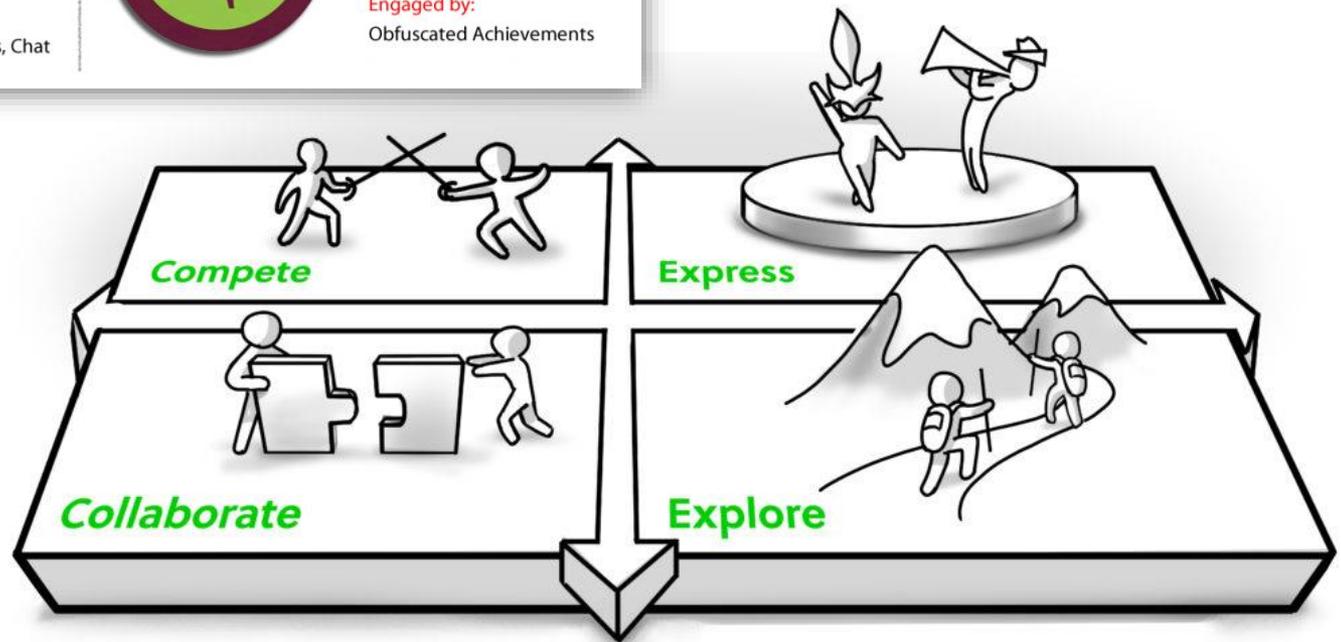
Engaged by:
Newsfeeds, Friends Lists, Chat



Explorers

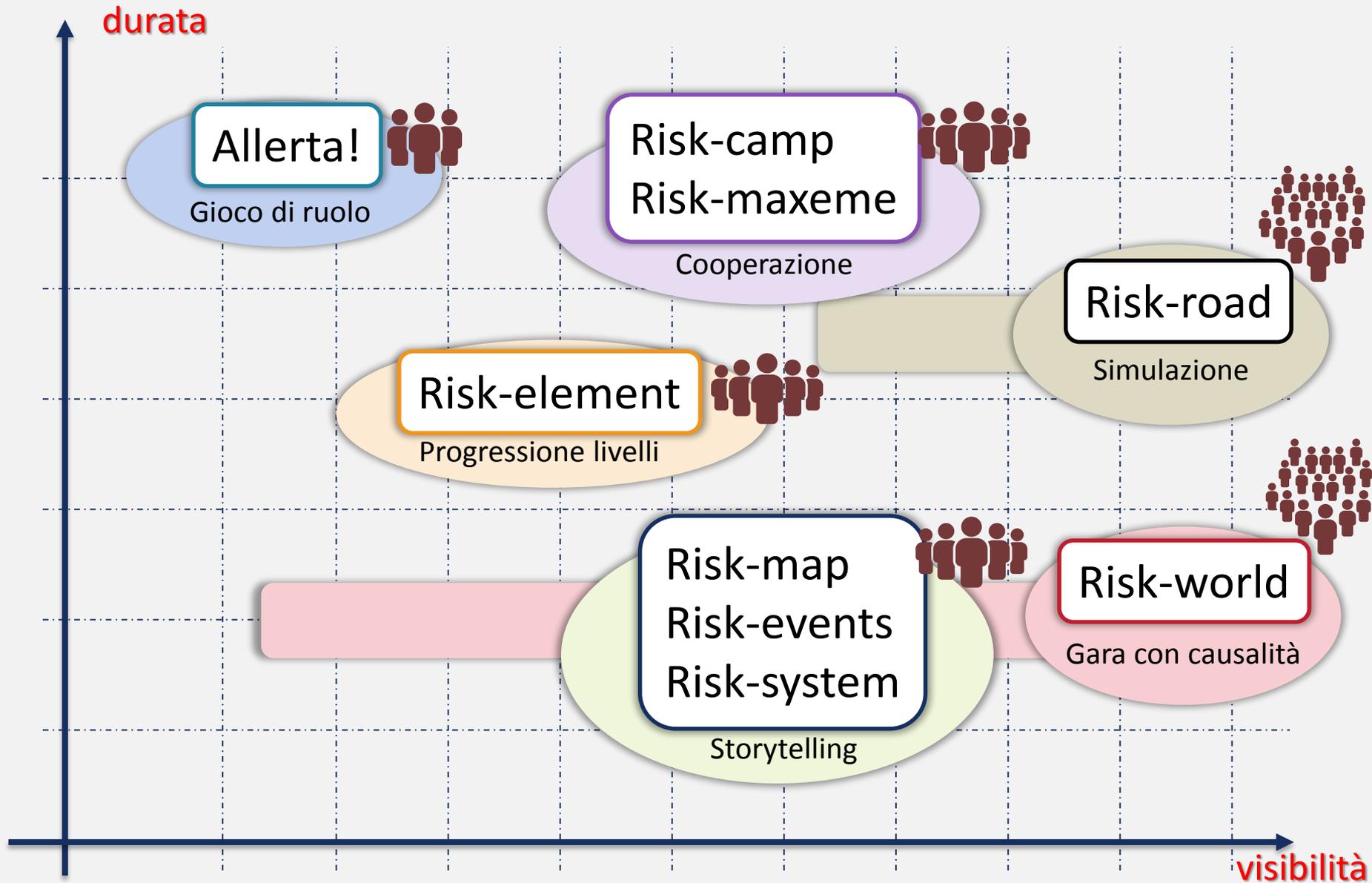
Defined by:
A focus on exploring and a drive to discover the unknown.

Engaged by:
Obfuscated Achievements



- La modularità
- L'adattabilità alle varie età degli alunni
- Varie possibilità di interazione
- La durata predeterminabile
- La grande visibilità
- Di apparire come un gioco divertente

Gamification «framework»

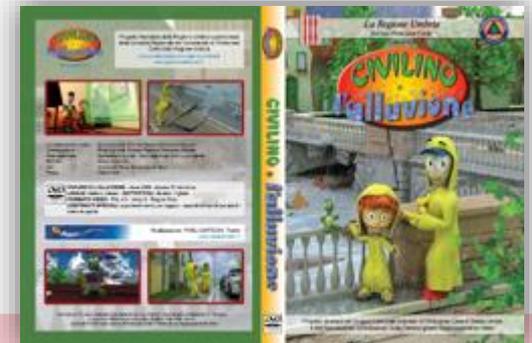


COMPETITION



Es.Civilino

Interattività?

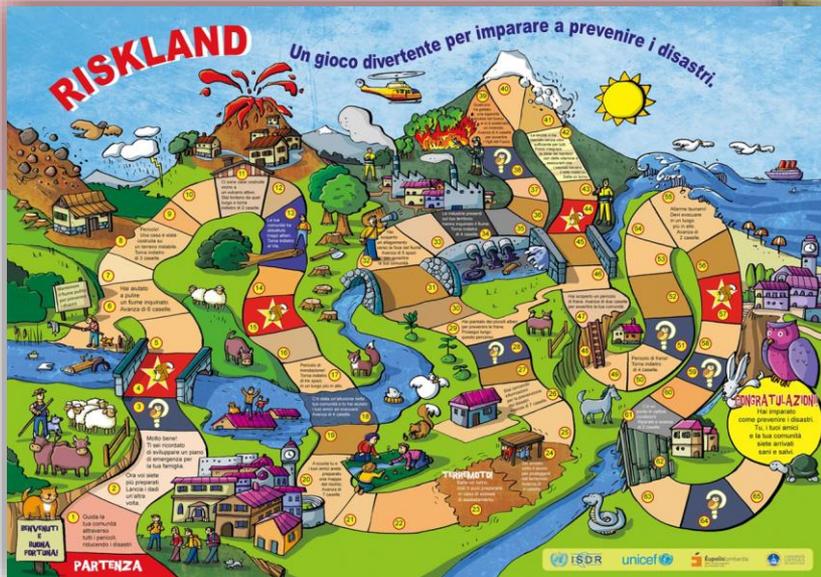
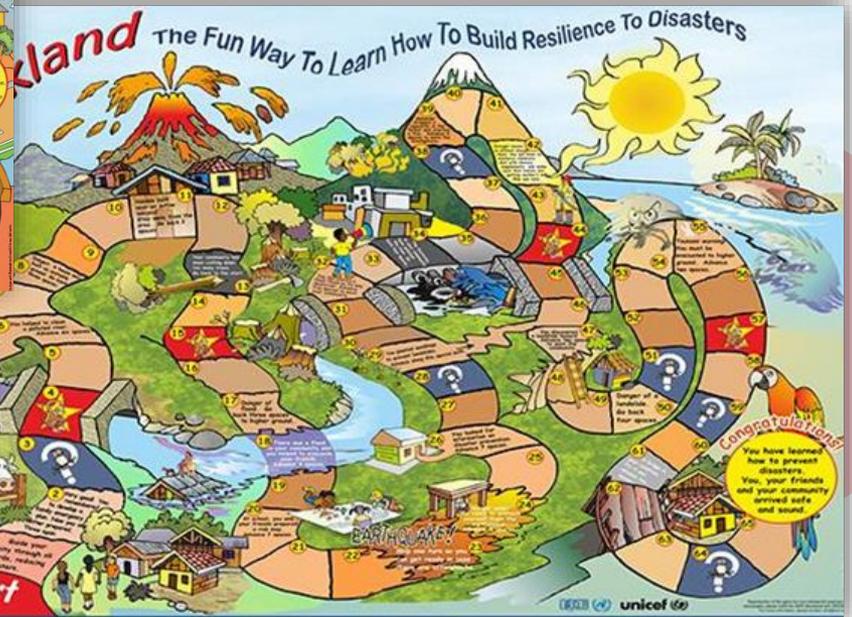
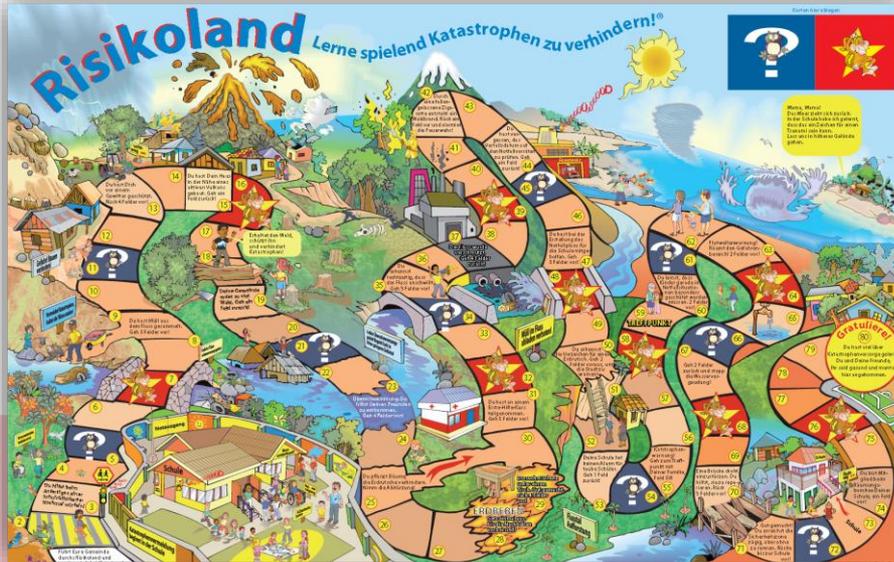


Esporre o coinvolgere



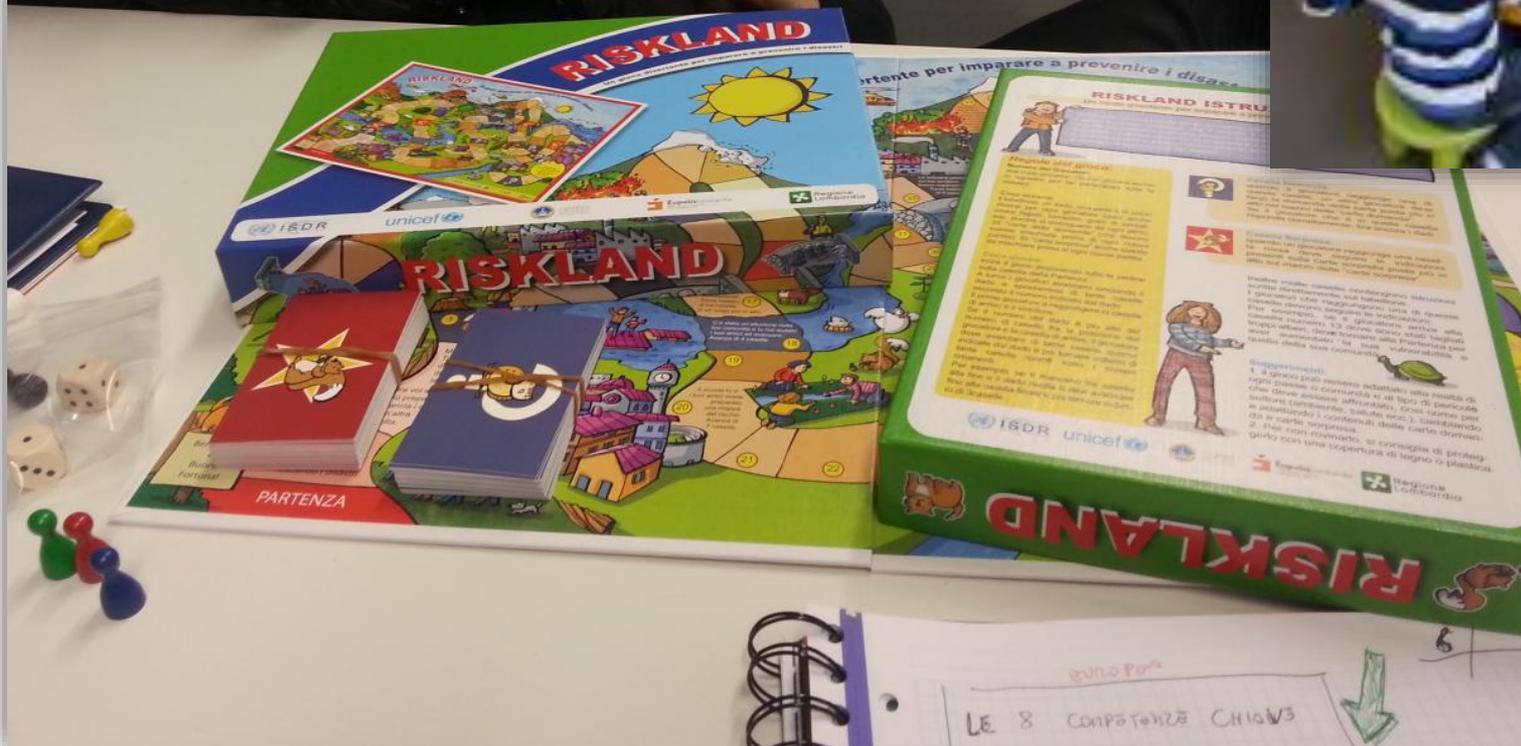
Esempio materiale didattico

Riskland



competizione

Riskland



GoGoal – Agenda ONU 2030

START

1 SCONFIGGERE LA POVERTÀ

2 SCONFIGGERE LA FAME

3 SALUTE E BENESSERE

4 QUALITÀ DELL'EDUCAZIONE

5 PARITÀ DI GENERE

6 ACQUA PULITA E SERVIZI IGIENICO-SANITARI

7 ENERGIA PULITA E ACCESSIBILE

8 LAVORO DIGNITOSO E CRESCITA ECONOMICA

9 IMPRESE, INNOVAZIONE E INFRASTRUTTURE

10 RIDURRE LE DISEGUAGLIANZE

11 CITTÀ E COMUNITÀ SOSTENIBILI

12 CONSUMO E PRODUZIONE RESPONSABILI

13 LOTTA CONTRO IL CAMBIAMENTO CLIMATICO

14 VITA SOTT'ACQUA

15 VITA SULLA TERRA

16 PACE, GIUSTIZIA E ISTITUZIONI SOLIDE

17 PARTNERSHIP PER GLI OBIETTIVI

2030

GO GOALS!

Prodotto e distribuito da ELIX s.p.a. in collaborazione con UNICEF

1 SCONFIGGERE LA POVERTÀ
Come si fa a capire se una persona vive in condizioni di povertà?
a) Non ha una abitazione
b) Si produce più cibo di quanto si mangia
c) Non ha un lavoro
d) Non ha un telefono

2 SCONFIGGERE LA FAME
Nel mondo si produce cibo a sufficienza per sfamare tutti?
a) No, perché ho sempre fame
b) Sì, si produce più cibo di quanto si mangia, ma non abbastanza sano e salutare quanto a quantità e qualità
c) Sì, si produce cibo a sufficienza, ma non tutti possono permettersi di comprarlo

3 SALUTE E BENESSERE
Qual è l'aspettativa media di vita nel mondo?
a) 60 anni
b) 65 anni
c) 70 anni

4 QUALITÀ DELL'EDUCAZIONE
In quale continente c'è la maggior parte dei bambini che non frequentano le scuole?
a) Europa
b) Asia
c) America
d) Africa

5 PARITÀ DI GENERE
In quale Paese al mondo ci sono più donne che uomini in Parlamento. Di che Paese si tratta?
a) Regno Unito
b) La Norvegia
c) La Francia
d) Il Brasile

6 ACQUA PULITA E SERVIZI IGIENICO-SANITARI
Come si può ridurre l'utilizzo dell'acqua?
a) Non c'è corrente d'acqua dove vivo, posso utilizzare quella nei negozi
b) Facendo la doccia invece del bagno
c) Riparando i rubinetti e gli scarichi invece dell'acqua

7 ENERGIA PULITA E ACCESSIBILE
Trova la risposta sbagliata: si può produrre energia pulita con...
a) Il carbone
b) Il vento
c) Il vento
d) Le onde

8 LAVORO DIGNITOSO E CRESCITA ECONOMICA
Le donne dovrebbero ricevere lo stesso salario degli uomini se fanno lo stesso lavoro?
a) Sì, certo uomini e donne hanno gli stessi diritti
b) No, gli uomini dovrebbero essere pagati di più perché sono più forti

9 IMPRESE, INNOVAZIONE E INFRASTRUTTURE
Che cosa è una fabbrica sostenibile?
a) Una fabbrica costruita molto tempo fa e ancora in funzione
b) Una fabbrica che produce rifiuti tossici
c) Una fabbrica che non produce alcun inquinamento

KIT FAI-DA-TE

OCCORRENTE

- Una cartolina quadrata o rettangolare (che supporti il formato A4)
- 2 fogli di formato A4 in formato A5
- Forbici
- Colla
- Penna colorata

PREPARATE IL MATERIALE

- Ritaglia il dado e la pedina
- Disegna e stampa i colori la vostra pedina
- Monta il dado e la pedina

GoGoal

Disaster Master - UNESCO



Disaster master



UNESCO Bangkok

The Asia-Pacific Programme
of Educational Innovation for Development
Education for Sustainable Development

920 Sukhumvit Road
Prakanong, Bangkok 10110 Thailand
E-mail: bangkok@unescobkk.org
Website: www.unescobkk.org
Tel: +66-2-3910577 Fax: +66-2-3910866

**DISASTER
MASTER**

0000000



DISASTER MASTER

Help the Heroes! Will you know what to do? Make the right decisions and earn points to unlock new levels. But watch out! The wrong choice could end the game. Survive all 7 levels plus a turn in the hot seat and become a Disaster Master! Print out chapters of your own graphic novel as you play.

Level 1 - Wildfire	Level 5: Winter Storm/Extreme Cold
Level 2 - Tornado	Level 6 - Tsunami/Earthquake
Level 3 - Hurricane/Blackout	Level 7: Thunderstorm/Lightning
Level 4 - Home Fire	Level 8: The Hot Seat

REMEMBER Write down the password at the end of each game to unlock the next level.

Rischiattrotto

IL RISCHIATROTTOLO

Destinatari: Alunni della scuola elementare – 2° ciclo

Questo gioco, attraverso un percorso ludico, irto di imprevisti, simula itinerari tipici delle vallate alpine avvicinando i bambini ai concetti di emergenza e rischio con un basso impatto emotivo. Si vogliono veicolare anche i messaggi di solidarietà e compartecipazione nelle emergenze.

Clicca sulle immagini per ingrandirle



Isola dei fiori

L'ISOLA DEI FIORI DI TUONO

Destinatari: studenti della scuola secondaria di I grado

Un **gioco di ruolo** sui rischi naturali, ambientato nei mari del Sud.

Quest'isola, i cui abitanti sono concentrati nei tre villaggi di Tremu-loa, Mare-muru e Piro-paro, si trova nei mari del Sud, nell'arcipelago di Mya-biky, non lontano da quello di Tuamotu. L'isola deve il suo nome ad un evento molto curioso. Tanto tempo fa, nel corso di una delle tante eruzioni del vulcano più alto e tuttora attivo, il Rumbe-marunk, un'esile colata di lava incandescente raggiunse il bordo di un'altra balza rocciosa. Precipitando verso il basso si suddivise in tanti brandelli che, giunti al suolo, rimbalzarono verso l'alto solidificandosi istantaneamente, assumendo l'aspetto di bellissimi fiori: erano fiori di lava!

Coniugando l'aspetto ludico del gioco di ruolo e l'interpretazione dei personaggi, questo strumento didattico veicola importanti informazioni sulla gestione delle emergenze e sull'importanza della prevenzione.



PaniCOC

VAI IN PANICOC: emergenze che uniscono, emergenze che dividono

Destinatari: Studenti della scuola secondaria di II grado.

È un **gioco di ruolo** che coniuga aspetti interpretativi, aspetti conoscitivi e simulazioni che introducono processi decisionali e di interazione tra le parti. L'obiettivo principale è la comprensione delle dinamiche che entrano in gioco durante un evento di protezione civile, attraverso la simulazione di una situazione di emergenza che vedrà interagire il C.O.C. (o Centro Operativo Comunale, organo deputato alla gestione delle emergenze su un territorio comunale) con la cittadinanza, offrendo, al termine del gioco, interessanti spunti di riflessione.

Clicca sulle immagini per ingrandirle:



PaniCOM

VAI IN PANICOM: L'unione che fa la differenza

Destinatari: adulti e persone con una base di conoscenza sulla protezione civile

È un gioco di ruolo ambientato in una valle prealpina in cui occorre gestire un'emergenza di livello intercomunale. La valle è composta da cinque Comuni, ciascuno dei quali ha un proprio COC (o Centro Operativo Comunale) ma, per gestire un evento di protezione civile dovranno condividere le risorse scarse che hanno a disposizione. Il tutto avviene con il coordinamento di un COM (o Centro Operativo Misto). Un gioco per comprendere l'importanza della pianificazione e della condivisione e ottimizzazione delle risorse.

Il gioco è stato realizzato con il contributo della Provincia di Torino.

Clicca sulle immagini per ingrandirle:



ANPASSOPOLI



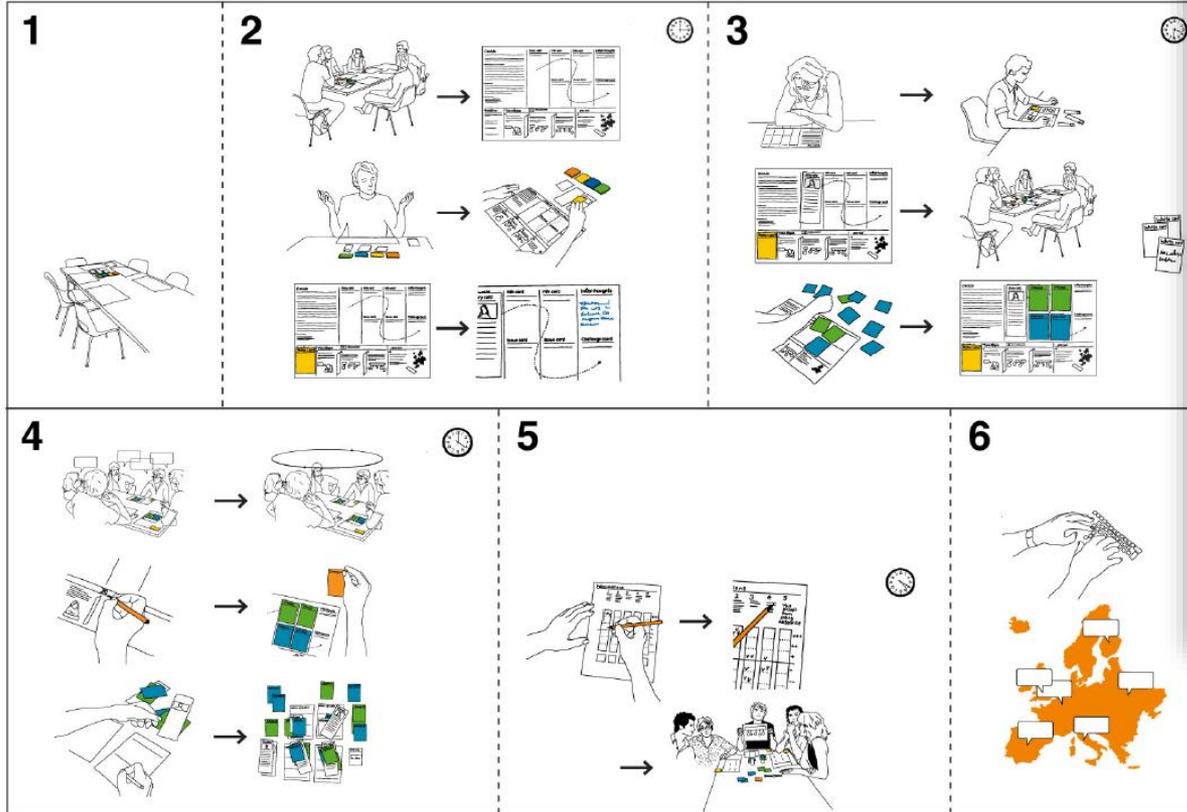
Rischio!

Rischio!

Rischio! Il Gioco della Protezione Civile



Playdecide



PRINT one-sided, preferably colour ink, on white A4 paper. One per player.

PlayDecide

Carta delle storie 1

Giovanna Riva, sindaco



Vivo in un territorio in cui in passato ci sono stati diversi eventi alluvionali con molti danni e vittime. La mia città è attraversata da un grande fiume e in alcune aree il rischio alluvionale è elevato, ma non si verificano alluvioni da 50 anni. Le pene sono pesanti attraverso attività di prevenzione e prevenzione e i miei cittadini si sentono al sicuro. Ma il nostro territorio è vulnerabile e i tecnici dicono che potrebbero verificarsi piene eccezionali. Tutti si aspettano profitti dalle alluvioni e sarà un'alluvione libero che le ricadranno su di noi!

Carta delle storie 2

Mario Argini, capo Protezione Civile



La protezione civile assicura assistenza e soccorso alla popolazione in caso di emergenza, ma ci occupiamo anche di prevenzione e prevenzione dei rischi, incluso l'informazione e l'educazione dei cittadini. Conoscere gli eventi alluvionali è il nostro lavoro.

Carta delle storie 3

Maria Acquaviva, pensionata



Ero bambina durante l'ultima alluvione in città. Avevo zio e zia e i fratelli e le sorelle del centro erano diventate canali. Casa mia non era nella zona allagata ma i miei genitori aiutarono i parenti per ripulire le case invase dall'acqua. Una volta ritirata l'emergenza, sui muri rimase il segno dell'alluvione, una quadratura alluvione.

Carta dei fatti 1

Rischio o pericolo?

Rischio e pericolo sono due concetti diversi. Il pericolo è un evento naturale o infortunio dalle attività umane potenzialmente in grado di produrre danni. Il rischio è la misura dei danni che un evento pericoloso può determinare su un dato territorio e in un certo periodo di tempo per l'uomo e per i suoi abili.

Carta dei fatti 2

Rischio idrogeologico e alluvionale

Il rischio idrogeologico è il rischio da frane, colate, valanghe e da esondazione di fiumi, torrenti e laghi. È generalmente associato a precipitazioni intense e abbondanti e comprende il rischio alluvionale, cioè il solo rischio da esondazione di fiumi, torrenti, laghi e da colate di detrito o fango.

Carta dei fatti 3

Previsione

Attività volta a conoscere e individuare i pericoli idrogeologici sul territorio e, quando possibile, a prevedere, preannunciare e monitorare in tempo reale gli eventi calamitosi, al fine di salvaguardare la popolazione e i suoi abili.

Carta dei fatti 4

Regole: cartellino giallo!

Usa il cartellino giallo per aiutare il gruppo a osservare le regole. Estrallo se pensi che si stia infrangendo una regola o se non capisci cosa sta succedendo.

Regole: cartellino giallo!

Usa il cartellino giallo per aiutare il gruppo a osservare le regole. Estrallo se pensi che si stia infrangendo una regola o se non capisci cosa sta succedendo.

Regole: cartellino giallo!

Usa il cartellino giallo per aiutare il gruppo a osservare le regole. Estrallo se pensi che si stia infrangendo una regola o se non capisci cosa sta succedendo.

Carta dei fatti 5

Regole: cartellino giallo!

Usa il cartellino giallo per aiutare il gruppo a osservare le regole. Estrallo se pensi che si stia infrangendo una regola o se non capisci cosa sta succedendo.

Regole: cartellino giallo!

Usa il cartellino giallo per aiutare il gruppo a osservare le regole. Estrallo se pensi che si stia infrangendo una regola o se non capisci cosa sta succedendo.

Regole: cartellino giallo!

Usa il cartellino giallo per aiutare il gruppo a osservare le regole. Estrallo se pensi che si stia infrangendo una regola o se non capisci cosa sta succedendo.

Carta dei fatti 6

Regole: cartellino giallo!

Usa il cartellino giallo per aiutare il gruppo a osservare le regole. Estrallo se pensi che si stia infrangendo una regola o se non capisci cosa sta succedendo.

Regole: cartellino giallo!

Usa il cartellino giallo per aiutare il gruppo a osservare le regole. Estrallo se pensi che si stia infrangendo una regola o se non capisci cosa sta succedendo.

Regole: cartellino giallo!

Usa il cartellino giallo per aiutare il gruppo a osservare le regole. Estrallo se pensi che si stia infrangendo una regola o se non capisci cosa sta succedendo.

Carta dei fatti 7

Regole: cartellino giallo!

Usa il cartellino giallo per aiutare il gruppo a osservare le regole. Estrallo se pensi che si stia infrangendo una regola o se non capisci cosa sta succedendo.

Regole: cartellino giallo!

Usa il cartellino giallo per aiutare il gruppo a osservare le regole. Estrallo se pensi che si stia infrangendo una regola o se non capisci cosa sta succedendo.

Regole: cartellino giallo!

Usa il cartellino giallo per aiutare il gruppo a osservare le regole. Estrallo se pensi che si stia infrangendo una regola o se non capisci cosa sta succedendo.

Carta dei fatti 8

Regole: cartellino giallo!

Usa il cartellino giallo per aiutare il gruppo a osservare le regole. Estrallo se pensi che si stia infrangendo una regola o se non capisci cosa sta succedendo.

Regole: cartellino giallo!

Usa il cartellino giallo per aiutare il gruppo a osservare le regole. Estrallo se pensi che si stia infrangendo una regola o se non capisci cosa sta succedendo.

Regole: cartellino giallo!

Usa il cartellino giallo per aiutare il gruppo a osservare le regole. Estrallo se pensi che si stia infrangendo una regola o se non capisci cosa sta succedendo.

Carta dei fatti 9

Regole: cartellino giallo!

Usa il cartellino giallo per aiutare il gruppo a osservare le regole. Estrallo se pensi che si stia infrangendo una regola o se non capisci cosa sta succedendo.

Regole: cartellino giallo!

Usa il cartellino giallo per aiutare il gruppo a osservare le regole. Estrallo se pensi che si stia infrangendo una regola o se non capisci cosa sta succedendo.

Regole: cartellino giallo!

Usa il cartellino giallo per aiutare il gruppo a osservare le regole. Estrallo se pensi che si stia infrangendo una regola o se non capisci cosa sta succedendo.

Carta dei fatti 10

Regole: cartellino giallo!

Usa il cartellino giallo per aiutare il gruppo a osservare le regole. Estrallo se pensi che si stia infrangendo una regola o se non capisci cosa sta succedendo.

Regole: cartellino giallo!

Usa il cartellino giallo per aiutare il gruppo a osservare le regole. Estrallo se pensi che si stia infrangendo una regola o se non capisci cosa sta succedendo.

Regole: cartellino giallo!

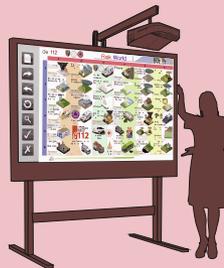
Usa il cartellino giallo per aiutare il gruppo a osservare le regole. Estrallo se pensi che si stia infrangendo una regola o se non capisci cosa sta succedendo.

PRINT one-sided, black ink, on yellow A4 paper. One copy of this page per group of players.

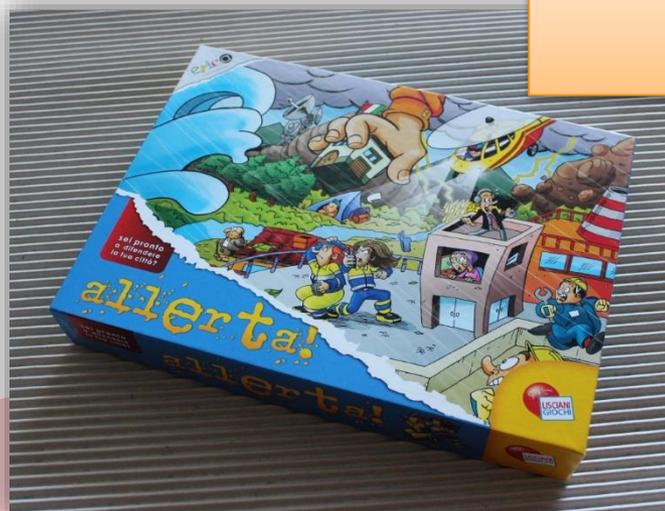
Riskworld



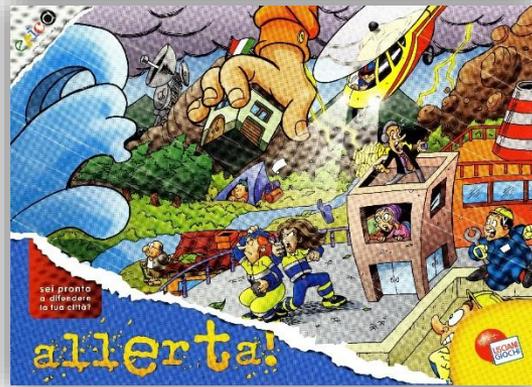
Competizione
Causalita'



Allerta!



Allerta!



allerta!

Gioco di ruolo in cui i giocatori diventano i sindaci appena eletti di un Comune in espansione, pronti a sperimentare in prima persona che costruire rispettando il territorio e' difficile ma necessario. Nello svolgimento si incontrano con eventi alluvionali improvvisi e che una adeguata pianificazione e prevenzione aiuta a mitigare i rischi.

allerta! REGOLAMENTO

Benvenuto Sindaco!
Dopo la tua elezione, i cittadini richiedono nuove costruzioni. Sarà tuo compito organizzare la città rispettando la natura e il territorio. Ricorda che non è facile difendere la città dagli eventi alluvionali.
Buone Gioco!

PER INIZIARE...

- Insieme agli altri giocatori scegli il territorio in cui giocare una partita che durerà 1 ora di costruire e giocare, organizzati da 20centi e sei il territorio in modo ordinato. Avanzando, è importante mettere nella città la natura e il territorio. È il gioco che dà il vantaggio. Una volta costruito il territorio, il gioco si divide in due fasi: la prima è la costruzione del territorio e la seconda è la gestione della città. Ogni giocatore sceglie il territorio in cui giocare e lo fa sapere agli altri giocatori. Ogni giocatore sceglie il territorio in cui giocare e lo fa sapere agli altri giocatori. Ogni giocatore sceglie il territorio in cui giocare e lo fa sapere agli altri giocatori.
- Il gioco finisce quando uno dei giocatori raggiunge l'obiettivo!

COMINCIA IL TERZO DI GIOCHI

ADDESSO COME FACCIAMO?

- Il primo anno di gioco il territorio è vuoto. Il tempo è sempre più o meno lo stesso per tutti i giocatori. Il tempo è sempre più o meno lo stesso per tutti i giocatori. Il tempo è sempre più o meno lo stesso per tutti i giocatori.
- Quando scade il tempo, interrami immediatamente la città con gli eventi alluvionali.
- Quando scade il tempo, interrami immediatamente la città con gli eventi alluvionali.
- Quando scade il tempo, interrami immediatamente la città con gli eventi alluvionali.

LEGENDA DEL TERRITORIO

- Sono pianificati:** I terreni non previsti dai regolatori urbani. Il rischio è medio-basso.
- Rischio fluviale:** terreni vicini al fiume. Il grado di rischio è medio-basso. Dopo forti piogge è possibile che il territorio sia alluvionato.
- Venezia delle montagne con leve penderee:** grado di rischio medio-basso. Sono possibili in parte o totalmente le alluvioni.
- Venezia delle montagne con alte penderee:** grado di rischio medio-basso. Sono possibili in parte o totalmente le alluvioni.
- Rischi**

MATERIALI

- Quadrati di gioco:** I giocatori hanno a disposizione 100 quadrati di gioco.
- Regole del Piano di Protezione Civile:** I giocatori hanno a disposizione 10 regole del Piano di Protezione Civile.
- Carte alluvioni:** I giocatori hanno a disposizione 10 carte alluvioni.
- Carte rischio:** I giocatori hanno a disposizione 10 carte rischio.
- Terreno costruzioni:** I giocatori hanno a disposizione 10 terreni costruzioni.
- Operazioni di Protezione Civile:** I giocatori hanno a disposizione 10 operazioni di Protezione Civile.
- Eventi:** I giocatori hanno a disposizione 10 eventi alluvionali.
- Obiettivi:** I giocatori hanno a disposizione 10 obiettivi da raggiungere.

ELEMENTI DI COSTRUZIONE

Ogni elemento di costruzione ha un costo fisso. Alcuni di essi richiedono delle risorse (fiumi, zone non edificabili, ecc.).

TIPOLOGIA	PARTICOLARE	PREZZO	RENDITA
CENTRO CITTÀ	Una sola per Comune. È obbligatorio avere per costruire in prima persona.	100€	100%
STRADA	Non è consentita costruire più di una strada per Comune.	50€	50%
CAMPREGGIO	Nei comuni.	30€	30%
CAMP DI CIRCONIA	Nei comuni.	30€	30%
PONTE	Nei comuni.	30€	30%
GRUPPO DI CASE	Nei comuni.	40€	40%
CANNE	Nei comuni.	40€	40%
SUPERMERCATO	Nei comuni.	40€	40%
CAMP SPORTIVO	Nei comuni.	70€	70%
INDUSTRIA	Nei comuni.	70€	70%
PISTA SCI/CIOTERO	Nei comuni.	100€	100%
OPERA DI ARTE PASIVA	Avanzare la 2a o 3a riga. Non è consentita costruire più di una opera di arte passiva per Comune.	100€	100%
ENTE PUBBLICO SCUOLA	Nei comuni.	100€	100%
ENTE PUBBLICO OSPEDALE	Nei comuni.	100€	100%
ENTE PUBBLICO CANTIERA VIGILI DEL FUOCO	Nei comuni.	100€	100%

allerta! PIANO DI PROTEZIONE CIVILE

SITUAZIONE ORDINARIA: I previsioni meteo non registrano eventi alluvionali particolari. Usi il tuo tempo per ingrandire la città.

COSE FARE?

- Non è obbligazione un minuto, gli è possibile e la parte 1 tempo.
- Segui le istruzioni dell'evento alluvionale che si verifica.
- Se necessario, paga per i servizi obbligatori: scuola, ospedale e caserma dei vigili del fuoco per il territorio in costruzione.
- Se hai la possibilità di costruire una casa, costruisci e espande più.
- In base al tuo territorio, costruisci il Terzo Comune (Terzo Comune di Difesa Passiva).
- Quando scade il tempo, interrami immediatamente la città con gli eventi alluvionali.

Rischio 1

COSE FARE?

- Non è obbligazione un minuto, gli è possibile e la parte 1 tempo.
- Segui le istruzioni dell'evento alluvionale che si verifica.
- Se necessario, paga per i servizi obbligatori: scuola, ospedale e caserma dei vigili del fuoco per il territorio in costruzione.
- Se hai la possibilità di costruire una casa, costruisci e espande più.
- In base al tuo territorio, costruisci il Terzo Comune (Terzo Comune di Difesa Passiva).
- Quando scade il tempo, interrami immediatamente la città con gli eventi alluvionali.

OPERAZIONI DI PROTEZIONE CIVILE

- Diminuzione della circolazione sui ponti:** Posizionare un gettone con il simbolo "Accesso su entrambi i lati dei ponti".
- Pulizia sotto i ponti:** Posizionare un gettone con il simbolo "Accesso su entrambi i lati dei ponti".
- Allertamento del caserma dei vigili del fuoco:** Posizionare un gettone con il simbolo "Accesso su entrambi i lati dei ponti".
- Controllo delle strade nelle fasce fluviali:** Posizionare un gettone con il simbolo "Accesso su entrambi i lati dei ponti".
- Controllo funzionamento ed eventuale ripristino del servizio elettrico:** Posizionare un gettone con il simbolo "Accesso su entrambi i lati dei ponti".
- Allertamento della popolazione nelle fasce fluviali:** Posizionare un gettone con il simbolo "Accesso su entrambi i lati dei ponti".
- Ripristino dei danni a strutture ed edifici:** Posizionare un gettone con il simbolo "Accesso su entrambi i lati dei ponti".
- Allertamento della Croce Rossa:** Posizionare un gettone con il simbolo "Accesso su entrambi i lati dei ponti".
- Quando scade il tempo, interrami immediatamente la città con gli eventi alluvionali.**

Rischio 2

COSE FARE?

- Non è obbligazione un minuto, gli è possibile e la parte 1 tempo.
- Segui le istruzioni dell'evento alluvionale che si verifica.
- Se necessario, paga per i servizi obbligatori: scuola, ospedale e caserma dei vigili del fuoco per il territorio in costruzione.
- Se hai la possibilità di costruire una casa, costruisci e espande più.
- In base al tuo territorio, costruisci il Terzo Comune (Terzo Comune di Difesa Passiva).
- Quando scade il tempo, interrami immediatamente la città con gli eventi alluvionali.

OPERAZIONI DI PROTEZIONE CIVILE

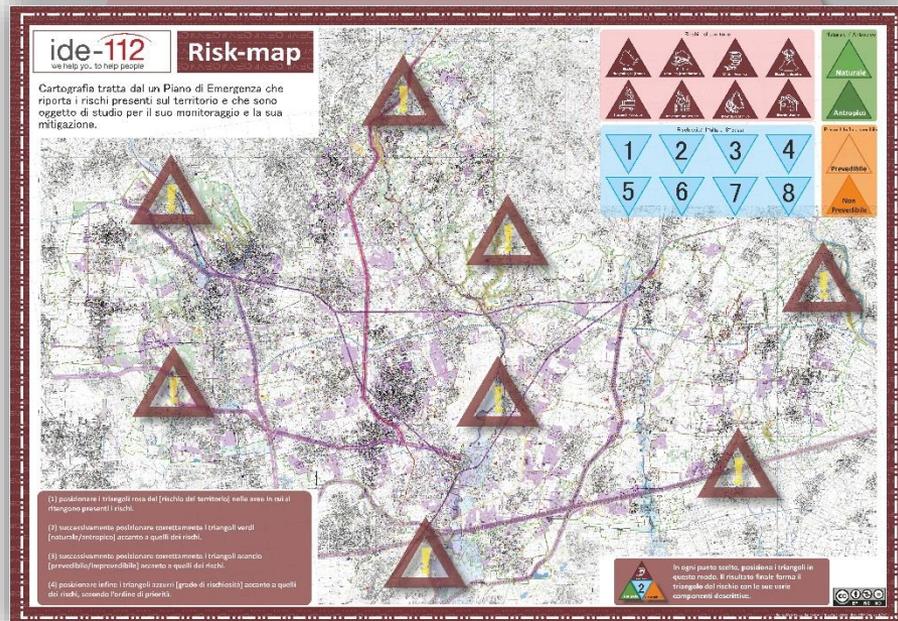
- Alerta popolazione:** Posizionare un gettone con il simbolo "Accesso su entrambi i lati dei ponti".
- Divieto di passaggio sulle fasce fluviali:** Posizionare un gettone con il simbolo "Accesso su entrambi i lati dei ponti".
- Chiusura dei ponti alla circolazione:** Posizionare un gettone con il simbolo "Accesso su entrambi i lati dei ponti".
- Evacuazione e sgombero dei gruppi di case sulle fasce fluviali e sui versanti con leve e forte penderee:** Posizionare un gettone con il simbolo "Accesso su entrambi i lati dei ponti".
- Accoglienza degli sfollati nei campi, nelle scuole, nei centri di accoglienza e nel campo sportivo, se alluvioni in corso sono pianificate:** Posizionare un gettone con il simbolo "Accesso su entrambi i lati dei ponti".
- Alerta industriale:** Posizionare un gettone con il simbolo "Accesso su entrambi i lati dei ponti".
- Previdenza ortaggio eccetto sulla pista di atterraggio:** Posizionare un gettone con il simbolo "Accesso su entrambi i lati dei ponti".
- Messa in sicurezza e chiusura di scuole e industrie:** Posizionare un gettone con il simbolo "Accesso su entrambi i lati dei ponti".
- Previdenza di comunicati stampa per il media:** Posizionare un gettone con il simbolo "Accesso su entrambi i lati dei ponti".
- Evacuazione dei cani:** Posizionare un gettone con il simbolo "Accesso su entrambi i lati dei ponti".
- Coordinamento della Croce Rossa:** Posizionare un gettone con il simbolo "Accesso su entrambi i lati dei ponti".
- Allertamento del caserma dei vigili del fuoco:** Posizionare un gettone con il simbolo "Accesso su entrambi i lati dei ponti".

Rischio 3

COSE FARE?

- Non è obbligazione un minuto, gli è possibile e la parte 1 tempo.
- Segui le istruzioni dell'evento alluvionale che si verifica.
- Se necessario, paga per i servizi obbligatori: scuola, ospedale e caserma dei vigili del fuoco per il territorio in costruzione.
- Se hai la possibilità di costruire una casa, costruisci e espande più.
- In base al tuo territorio, costruisci il Terzo Comune (Terzo Comune di Difesa Passiva).
- Quando scade il tempo, interrami immediatamente la città con gli eventi alluvionali.

Risk-map



Conosci i rischi del territorio?

Cartografia tratta dal un Piano di Emergenza che riporta i rischi presenti sul territorio e che sono oggetto di studio per il suo monitoraggio e la sua mitigazione.

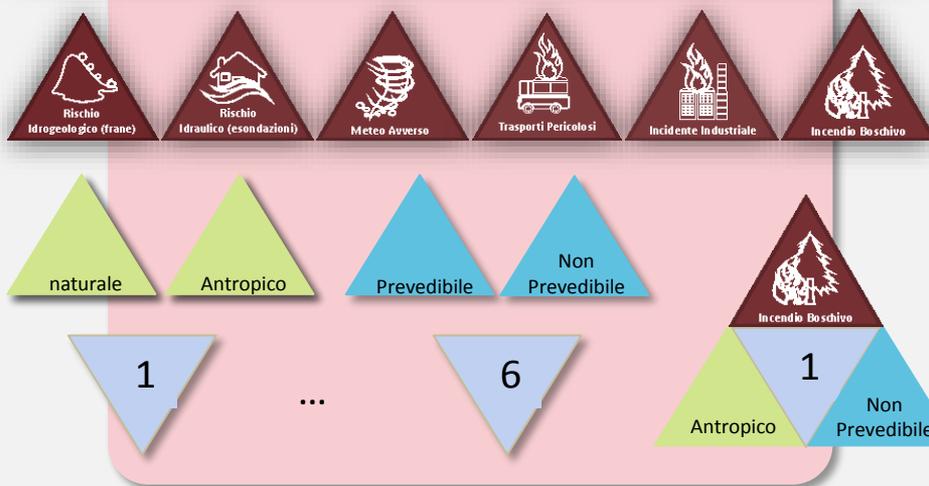
1) posizionare i triangoli rosa del [rischio del territorio] nelle aree in cui si ritengono presenti i rischi.

(2) successivamente posizionare correttamente i triangoli verdi [naturale/antropico] accanto a quelli dei rischi.

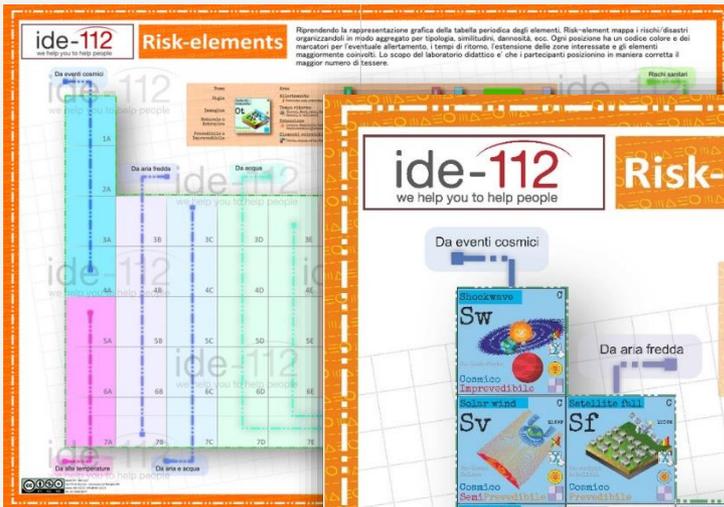
(3) successivamente posizionare correttamente i triangoli arancio [prevedibile/imprevedibile] accanto a quelli dei rischi.

(4) posizionare infine i triangoli azzurri [grado di rischio] accanto a quelli dei rischi, secondo l'ordine di priorità.

In ogni punto scelto, posizionare i triangoli in questo modo. Il risultato finale forma il triangolo del rischio con le sue varie componenti descrittive.



Risk-elements



- setup**
minimo
- durata**
Media/elevata
- visibilità**
buona 8/10 p
- partecipanti**
max 4/6
- coinvolgimento**
elevato

Risk-elements

we help you to help people

Riprendendo la rappresentazione grafica della tabella periodica degli elementi, Risk-element mappa i rischi/disastri organizzandoli in modo aggregato per tipologia, similitudini, dannosità, ecc. Ogni posizione ha un codice colore e dei marcatori per l'eventuale allertamento, i tempi di ritorno, l'estensione delle zone interessate e gli elementi maggiormente coinvolti. Lo scopo del laboratorio didattico è che i partecipanti posizionino in maniera corretta il maggior numero di tessere.

Da eventi cosmici **Da aria fredda** **Da acqua** **Origine vulcanica** **Origine dal fuoco** **Origine varia**

Naturale **Antropico** **Dannosità** **Inquinamenti** **Rischi sanitari**

Sw Shockwave Cosmico Imprevedibile	Sv Solar flare Cosmico SemiPrevedibile	Sf Solar flare Cosmico SemiPrevedibile	Fl Flood Naturale Prevedibile	Ra Heavy rain Naturale Prevedibile	Sv Storm wave Naturale Prevedibile	Af Ash fall Naturale SemiPrevedibile	R=PxExV Formula del rischio	Wf Wildfire Naturale Imprevedibile	Sl Structure collapse Antropico Imprevedibile	Ck Communication blackout Antropico Imprevedibile	Os Oil spillage Antropico Imprevedibile	Fa Famine Cosmico Imprevedibile	Ai Animal infestation Antropico Imprevedibile	Cc Climate change Antropico Imprevedibile	
Es Electromagnetic storm Cosmico SemiPrevedibile	Wi Strong wind Naturale Prevedibile	Fr Frosts Naturale Prevedibile	Th Thunderstorm Naturale Prevedibile	Cs Coastal storm Naturale Prevedibile	Lh Lahar Naturale SemiPrevedibile	Ls Landslide Naturale Prevedibile	Fi Fire Antropico Imprevedibile	Ca Car accident Antropico Imprevedibile	Bk Black-out Antropico Imprevedibile	Gl Gas leakage Antropico Imprevedibile	Ae Animal epidemics Antropico Imprevedibile	Os Ozone depletion Antropico Imprevedibile	Cr Chemical risk Antropico Imprevedibile	Pn Pandemics Antropico Imprevedibile	Re Relevant events Antropico Imprevedibile
Hw Heat wave Naturale Prevedibile	To Tornado Naturale Prevedibile	Sn Snow Naturale Prevedibile	Ff Flash flood Naturale Prevedibile	ML Maelstrom Naturale Imprevedibile	Pf Pyroclastic flow Naturale SemiPrevedibile	Sh Sinkhole Naturale Prevedibile	Ep Explosion Antropico Imprevedibile	Ta Train accident Antropico Imprevedibile	Ar Abandoned rubbish Antropico Imprevedibile	Cr Chemical risk Antropico Imprevedibile	Na Nuclear accidents Antropico Imprevedibile	Re Relevant events Antropico Imprevedibile	Cr Chemical risk Antropico Imprevedibile	Pn Pandemics Antropico Imprevedibile	Re Relevant events Antropico Imprevedibile
Ss Sand storm Naturale Prevedibile	Bl Blizzard Naturale Prevedibile	Hs Hailstorm Naturale Prevedibile	De Derecho Naturale Prevedibile	Md Mudslide Naturale Prevedibile	Ve Volcanic eruption Naturale SemiPrevedibile	Su Subsidence Naturale Imprevedibile	Ia Industrial accident Antropico Imprevedibile	Pc Plane crash Antropico Imprevedibile	Ig Pollution Antropico Imprevedibile	Na Nuclear accidents Antropico Imprevedibile	Re Relevant events Antropico Imprevedibile	Cr Chemical risk Antropico Imprevedibile	Pn Pandemics Antropico Imprevedibile	Re Relevant events Antropico Imprevedibile	W War Antropico Imprevedibile
Si Siccità Naturale Prevedibile	Hu Hurricane Naturale Prevedibile	Av Avalanche Naturale Prevedibile	Ij Ice jam Naturale Prevedibile	Fl Flood Naturale Prevedibile	Ts Tsunami Naturale SemiPrevedibile	Hq Earthquake Naturale Imprevedibile	Sc Structure Collapse Antropico Imprevedibile	Ma Maritime accident Antropico Imprevedibile	De Biological Disaster Antropico Imprevedibile	Mk Malicious attacks Antropico Imprevedibile	W War Antropico Imprevedibile	Cr Chemical risk Antropico Imprevedibile	Pn Pandemics Antropico Imprevedibile	Re Relevant events Antropico Imprevedibile	W War Antropico Imprevedibile

Da alte temperature

Da aria e acqua

Origine sismica

Origine da trasporti

Origine dolosa



Risk-elements

Nome

Sigla

Immagine

Naturale o Antropico

Prevedibile o Imprevedibile

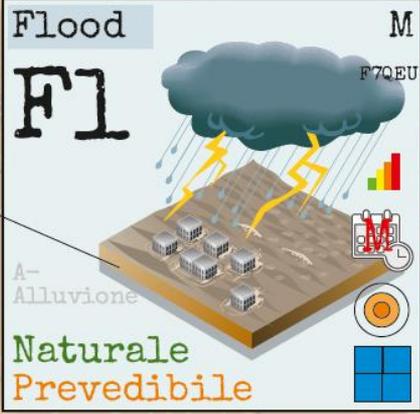
Area

Allertamento

Tempo ritorno

Estensione

Elementi coinvolti



Flood M
F7QEU
F1
A-Alluvione
Naturale
Prevedibile

Previsto non previsto

Giorni, Mesi, Anni, Decenni
Secoli, L-millenni

Locale, Regionale/nazionale
Continental/global

Terra, acqua, aria, fuoco



THANK YOU !