PuntoSicuro

ARTICOLO DI PUNTOSICURO

Anno 12 - numero 2312 di giovedì 14 gennaio 2010

Un nuovo videogioco educativo sulla sicurezza

Disponibile sul sito dell'ISPESL il videogioco educativo "Le avventure di Riskio e Sicury'. Casa: missione sicurezza" destinato alle scuole.

google_ad_client

E' disponibile sul sito dell'ISPESL il videogioco educativo "Le avventure di Riskio e Sicury'. Casa: missione sicurezza" destinato alle scuole.

Quando si affronta il tema dell'educazione alla sicurezza e alla salute, il pensiero si indirizza in modo naturale verso la scuola, intesa come punto di incrocio principale di tutti gli interventi finalizzati all'educazione degli individui di una collettività. Molteplici fattori, quali ad esempio l'elevato tasso degli infortuni domestici in età pediatrica e nell'adolescenza, l'alta frequenza di incidenti che riguardano i lavoratori giovani o al primo impiego e la difficoltà che le imprese incontrano nel fare acquisire comportamenti sicuri, richiamano la necessità di promuovere i valori della salute e della sicurezza iniziando in età precoce e nella sede formativa istituzionale, quale è la scuola.

---- L'articolo continua dopo la pubblicità ----

Anche la normativa in materia, con l'aggiornamento previsto dal D.Lgs. 9 aprile 2008 n. 81, ha ribadito la necessità di avvicinare l'individuo al concetto di prevenzione sin dalle prime istanze di sviluppo della sua coscienza civile di uomo e di cittadino.
Per rispondere a queste esigenze, l'ISPESL, in linea con i suoi compiti istituzionali di promozione della salute e della sicurezza nei luoghi di lavoro e di vita, pone fra i suoi obiettivi il potenziamento di una solida cultura della prevenzione tra i più giovani, attraverso la creazione di strumenti informativi e didattici adeguati alle diverse fasce di età ed esigenze formative.

Il presente videogioco si colloca fra gli ultimi progetti realizzati. Ideato per i ragazzi dai 10 ai 14 anni di età, si offre come strumento didattico per guidare al riconoscimento delle principali tipologie e situazioni di rischio presenti negli ambienti di vita, con particolare riferimento alle abitazioni domestiche, e per orientare comportamenti adeguati e stili di vita sani e positivi nei confronti di sé, degli altri e dell'ambiente.

Il booklet del videogioco (formato PDF, 2.77 MB).

Scarica il gioco (Win .Exe, 12Mb).

Questo articolo è pubblicato sotto una Licenza Creative Commons.