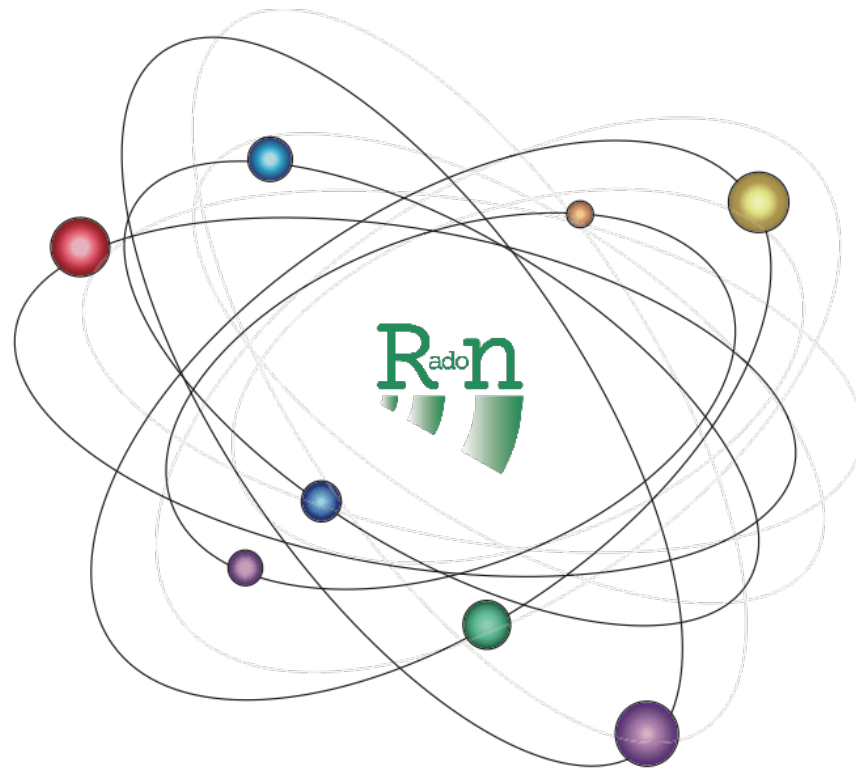




Politecnico  
di Bari

*AeF Lab*



Sistema partecipativo attivo  
per la sensibilizzazione delle comunità  
al rischio di esposizione al gas RADON

**I WORKSHOP**

## 1

**OBIETTIVI DEL PROGETTO**

1. Sviluppo di un prodotto innovativo, basato su tecnologie ICT, per la rilevazione del Radon e la comunicazione d'allarme, da collocare in edifici pubblici e privati
2. Informazione multilivello degli utenti, attraverso prodotti e processi di comunicazione specializzati

**UTENTI**

1. Cittadino
2. responsabile/gestore di edifici pubblici
3. responsabile/gestore di edifici privati
4. Vigile, UPG
5. Tecnici incaricati monitoraggio ambientale
6. Addetti normativa tecnica ed edilizi
7. ASL e operatori sanitari
8. Comune

## 2

**CRITICITA' COMUNICATIVE**

Bambini ed adolescenti sono utenti complessi, non esperti  
L'attività di sensibilizzazione deve essere mirata



## 3

**CLASSI DI UTENZA**

- |   |   |   |
|---|---|---|
| 1. Cittadino                                  | → | Bambini 6-14 anni, adulti fino ai 25 anni, adulti e senior                            |
| 2. responsabile/gestore di edifici pubblici   | } | Tecnici qualificati secondo la normativa incaricati del monitoraggio                  |
| 3. responsabile/gestore di edifici privati    |   |   |
| 4. Vigile, UPG                                | → | Pubblici ufficiali addetti alla verifica degli adempimenti                            |
| 5. Tecnici incaricati monitoraggio ambientale | → | ARPA, Spesal ed affini, anche con incarichi di raccolta dati                          |
| 6. Addetti normativa tecnica ed edilizi       | → | Ingegneri/architetti, operanti presso gli enti territoriali o per incarico di privati |
| 7. ASL e operatori sanitari                   | → | Operatori sanitari atti a valutare effetti delle radiazioni ionizzanti                |
| 8. Comune                                     | → | Amministrazione comunale e/o comunità cittadina                                       |

## 4

## BAMBINI

Difficoltà nell'apprendimento di dati scientifici complessi attraverso ausili didattici tradizionali



## 5

**BAMBINI**

La gamification supporta l'apprendimento di dati complessi



6

**BAMBINI**

L'esperienza sensoriale aiuta la comprensione di fenomeni complessi. SI IMPARA FACENDO



7

**BAMBINI**

Gamification ed esperienza sensoriale traducono il messaggio in informazione e permettono al bambino il riconoscimento del Radon e del RISCHIO





## 8

**BAMBINI**

L'acquisizione della informazione corretta induce comportamenti corretti in prossimità di un eventuale rischio



## 9

**BAMBINI**

La sensibilizzazione si traduce in una esigenza comunicativa verso la comunità più prossima, la famiglia



10

**BAMBINI**

Le informazioni acquisite in tenera età, accompagnate da una esperienza attiva, rimangono nel bagaglio culturale del bambino fino all'età adulta.



11

**STRUMENTI DI COMUNICAZIONE**

1. gioco da tavola interattivo da usare nelle scuole
2. profili associati sui Social Network
3. un sito Web e App dedicata

12

**ALTRI UTENTI**

Per gli utenti di età maggiore ai 14 anni sono stati individuati altri canali comunicativi.

L'individuazione dei canali ha portato alla selezione di SN e brochure/web.

Lo sviluppo dei prototipi da sottoporre al modello Living Lab di validazione sarà temporalmente coincidente alla validazione della quota realizzata per i più giovani.