

ISOLA DEI FUMOSI



L'isola dei fumosi è il videogioco educational per dire di no alla sigaretta e scoprire, attraverso un'attività educational, consigli per la prevenzione e aggiornamenti sulla ricerca oncologica, per essere più forti e consapevoli contro il fumo.

Il progetto rientra in una più ampia proposta di materiali e azioni per sensibilizzare le nuove generazioni verso stili di vita corretti e salutari, verso la ricerca e l'impegno sociale.

scuola.airc.it

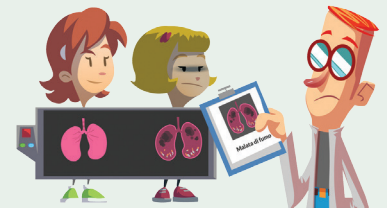
Quanto tempo e quanta salute vengono bruciati in fumo a causa del tabacco? **L'isola dei fumosi lab è un'esperienza ludico-didattica per dire di no alla sigaretta!**

Dall'oscura e infangata palude di catrame al pauroso monte teschio: sconfiggere il fumo diventa un'avventura. È un'occasione per informarsi sui danni del fumo, sulla prevenzione e sui progressi della ricerca, grazie a schede didattiche. Il tutto in maniera divertente, con il nuovo videogioco educational di AIRC L'isola dei fumosi, disponibile sul sito www.scuola.airc.it e come applicazione per smartphone e tablet, iOS, Android e Windows Phone.

Scopo del giocatore è attraversare i 4 scenari fumosi, sconfiggendo i nemici e conquistando le bolle d'aria pulita. Per superare ogni livello bisogna **aiutare gli amici a disintossicarsi** rispondendo correttamente a un **quiz a risposta multipla** basato sulle informazioni didattiche ricevute nel gioco. In questo modo si vince una **scheda del ricercatore**. Per proseguire negli scenari il giocatore deve **investire in ricerca e nella propria salute**, per arrivare al finale, nella zona lussureggiante.

Il materiale didattico comprende:

- **30 News** sui danni del fumo e del tabacco e sulla missione di AIRC
- **40 Quiz** a risposta chiusa
- **20 Schede del Ricercatore**



Il video gioco offre lo spunto per approfondimenti didattici in base all'età degli studenti e può essere utilizzato dall'ultimo anno delle primarie alle secondarie di II grado. L'isola dei Fumosi è anche un contest, che mette alla prova l'abilità e la creatività dei ragazzi delle secondarie e di I e II grado.

L'ATTIVITA' EDUCATIONAL

La parte introduttiva: con il supporto di schede didattiche (le **Schede del Ricercatore** scaricabili in formato pdf), si trasmettono informazioni scientifiche, in modo semplice e chiaro, in base all'età dei ragazzi. Si parla di elementi di base di biologia, per capire cosa sono le cellule, come funzionano alcuni organi umani, perché il fumo li danneggia, fino a concetti biologici più complessi, per i ragazzi più grandi, come le mutazioni genetiche provocate da fattori esterni e l'evoluzione di un tumore.

La sfida, un gioco individuale o a squadre: una volta che i ragazzi sono più consapevoli dei danni del fumo, alle postazioni del **video gioco educational** inizia una gara di abilità e conoscenza, per superare i quattro scenari scuri e fumosi (Palude di catrame – polmoni, Caverne dell'oblio – stomaco, Villaggio abbandonato – cuore, Monte teschio – cervello) e per rispondere ai quiz.

Sconfiggere il fumo diventa un gioco da ragazzi!

