

PREVENZIONE AL TABAGISMO

RAPPORTO TRA
INIZIAZIONE AL FUMO E
INFLUENZA DEI MEDIA



2020-2021



BLAAM

SMOKE FREE MOVIES

SCENARIO E OBIETTIVI

OBIETTIVO GENERALE

Informare i ragazzi sugli effetti persuasivi dei media al fine di favorire una maggiore consapevolezza dell'impatto che la rappresentazione del tabacco nei film/immagini tv ha sui comportamenti individuali.

OBIETTIVI SPECIFICI

- 1) Fornire agli insegnanti un modo efficace e motivante per affrontare il tema del tabagismo e della sua influenza mediatica;
- 2) fornire corrette informazioni ai ragazzi sul tema del fumo (contenuti, danni a breve e lungo termine, fumo passivo e danni all'ambiente);
- 3) sviluppare il senso critico dello studente in modo che acquisisca maggiore consapevolezza delle relazioni complesse tra fumo di tabacco e media;
- 4) rafforzare la capacità dei ragazzi di riconoscere l'azione persuasiva dei media e imparare a resistere alle pressioni sociali e mediatiche.

RAZIONALE

Il 47% dei giovani tra i 14 e 17 anni viene in contatto con i prodotti del tabacco divenendo fumatore abituale o occasionale. Tale dato coincide anche con la crescente evidenza scientifica sul ruolo che l'esposizione a scene di tabacco nei film ha sull'abitudine e sull'iniziazione al fumo nei giovani spettatori. Il progetto si rivolge agli studenti delle scuole superiori e prevede l'utilizzo dell'applicazione "BLAAM" realizzata per pc e smartphone. Tramite l'app gli studenti s'impegneranno a scattare una foto ogni volta che osserveranno personaggi che fumano sigarette in film e serie tv. Lo studente, da osservatore critico, potrà caricare la foto nell'app, guadagnando punti per un concorso che prevede dei premi.





DESTINATARI E AZIONI

DESTINATARI

Intermedi: docenti e genitori

Finali: alunni della scuola secondaria di secondo grado.

AZIONI PREVISTE

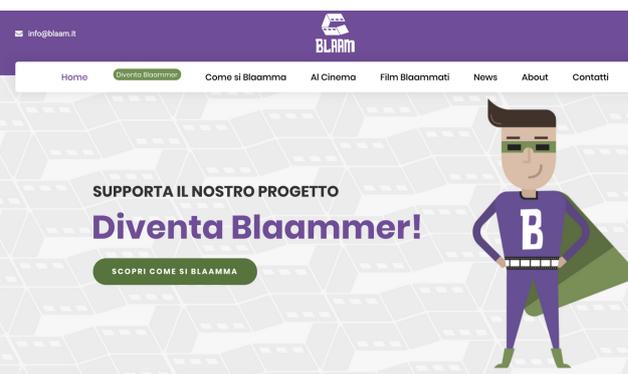
- Uso di questionari online iniziali e finali da parte degli alunni;
- incontro formativo online rivolto a studenti e insegnanti che descriverà gli effetti nocivi del fumo e l'effetto persuasivo dei film. Durante l'incontro verrà presentata l'applicazione ed il regolamento del concorso a premi previsto. Verranno svolte brevi esercitazioni guidate per l'uso dell'applicazione.

IMPEGNO RICHIESTO

Per la scuola: Organizzazione di un incontro formativo online.

Per gli studenti: partecipazione all'incontro formativo; uso dell'applicazione Blaam scaricabile su smartphone mediante appstore e googleplay; compilazione di questionari online.

IL PROGETTO



CANALI:

Per parlare ai giovani abbiamo attivato i canali che più loro utilizzano: un sito web (www.blaam.it), una app mobile scaricabile sia su Android che su iPhone e delle pagine sui social network.

GAMING:

Per coinvolgere ulteriormente i ragazzi e aumentare il livello di consapevolezza abbiamo creato una attività di gaming attraverso la quale invitiamo i ragazzi a segnalarci le scene di film in cui è presente una sigaretta, scattandoci una foto attraverso la app di Blaam. Al raggiungimento di un numero di punti indicato nel regolamento i ragazzi vincono un biglietto del cinema o la visione di un film su Rakuten TV.



BLAAM: CONTATTI

RESPONSABILE DEL PROGETTO: DOTTOR DOMENICO GALETTA MEDICO ONCOLOGO IRCCS
"GIOVANNI PAOLO II" DI BARI.
GALETTA@ONCOLOGICO.BARI.IT

COLLABORATRICE DEL PROGETTO: DOTT.SSA DANIELA BAFUNNO, PSICOLOGA PRESSO IRCCS
ISTITUTO BARI, CELL:
3208705576; E-MAIL: D.BAFUNNO@ONCOLOGICO.BARI.IT