

UN PARCOURS PEDAGOGIQUE QUI S'OUVRE AUSSI AUX ADULTES

PARENTS



Aborder les addictions avec mon enfant

Gérer les écrans à la maison et l'accès aux réseaux sociaux



- Conférence débat parentalité
- Point d'informations en lien avec l'UDAF (Union Départementale des Associations Familiales)

PROFESSIONNELS



Présentation de différents outils traitant de :



- santé mentale
- gestion des émotions
- addictions
- influence

PLUS D'INFORMATIONS

SANDRA SIGAUD

Chargée de projets Education Santé Citoyenneté numérique

Ambadrice 3-6-9-12

Ambadrice Internet Sans Crainte



sante.numerique@laligue42.org



07 48 15 83 59



Projet déployé en partenariat avec IREPS LOIRE



STOP @DDICT



ALCOOL, TABAC... & PRATIQUES NUMERIQUES EXCESSIVES

"Aidons les plus jeunes à faire les bons choix"

Pour sensibiliser les 9-12 ans à l'INFLUENCE DES MEDIAS et DES RESEAUX SOCIAUX sur les premières consommations.



STOP ADDICT est un parcours pédagogique créé par la Ligue de l'Enseignement de la Loire en partenariat avec l'IREPS de la Loire.

Il vise à sensibiliser les enfants âgés de 9 à 12 ans aux risques d'addictions liés aux substances psychoactives mais aussi aux pratiques excessives de jeux vidéo et des jeux de hasard et d'argent avant même qu'ils y soient vraiment confrontés. Il s'agit également de les inciter à ne pas se laisser influencer et de leur donner des pistes pour apprendre à gérer leurs émotions sans se laisser tenter par la consommation de produits nocifs pour leur santé et pour celle de leur entourage.

CE PARCOURS EST COMPOSE DE 3 SEQUENCES :

1. LA SANTE MENTALE ET LA GESTION DES EMOTIONS

Comment se sentir bien dans son corps et gérer ses émotions de manière positive afin de ne pas se laisser tenter par les premières consommations ?

2. LE PHENOMENE D'ADDICTION

Comment s'est développé la consommation des produits addictifs dans notre société et pourquoi sont-ils dangereux pour la santé ?

3/ L'INFLUENCE

Comment repérer les pratiques commerciales employées par les industriels incitant les jeunes à tomber dans la spirale de la dépendance ?



AGIR EN AMONT DES PREMIERES CONSOMMATIONS

Bien que l'âge moyen des premières expérimentations soit en recul chez les adolescents depuis plusieurs années, cette progression est contrastée par l'accès de plus en plus précoce au premier smartphone, ainsi que par la prolifération de contenus séduisants sur les réseaux sociaux.

Autour de 9-12 ans, les enfants sont encore souvent à l'écoute en matière de prévention. Il convient donc de les préparer au mieux aux tentations de l'adolescence.

APPROCHE PEDAGOGIQUE

En début de séquence, nous encourageons les enfants à s'exprimer pour évaluer leurs connaissances et ressenti sur les thématiques abordées. Nous poursuivons ensuite la séance par des moments d'échanges autour d'activités ludiques : photo-langages, histoires commentées, jeux des émotions, quizz, jeu de rôle etc... Ils intègrent ainsi les informations de manière positive.



QUELQUES CHIFFRES

LA CIGARETTE & SES DERIVES

A 15 ANS, 28% DES ENFANTS ONT DÉJÀ FUMÉ

SOURCE : OMS, 2020

LA PUFF ET LA CIGARETTE ELECTRONIQUE

13 % des 13-16 ans ont déjà testé la Puff. Les goûts, originaux et fruités, représentent le premier argument les poussant à l'expérimenter. Elle devrait être interdite à compter de l'été 2024.

SOURCE : BVA, 2022

L'ALCOOL

L'âge moyen de la première consommation d'alcool chez les adolescents est de 13,3 ans pour les garçons et 13,5 ans pour les filles.

SOURCE : Godeau et al., 2012.

LES JEUX VIDEO

un jeune sur huit âgé de 12 à 16 ans aurait un usage problématique des jeux vidéo.

SOURCE : MILDECA, 2019

JEUX DE HASARD ET D'ARGENT

Sur 5000 jeunes de 14 à 18 ans, 8 sur 10 pratiquent les jeux de grattage. La moitié ont effectué des jeux de tirage, 28,3 % des paris sportifs et 21,5 % des paris sur des compétitions de e-sports.

Source : recherche ENJEU-Mineurs, SEDAP, 2021

