

Comprendre la démarche pédagogique de Coop-Addict et le programme de prévention des addictions ADOSEN

Partis pris et contenus pédagogiques

Le programme Coop-Addict vise à prévenir le développement des comportements addictifs en invitant les élèves à adopter une démarche active, dialogique et réflexive sur leur expérience et leurs comportements.

Du cycle 3 à la terminale, ce programme s'adresse aux adolescents et préadolescents et permet notamment de travailler sur le socle commun de connaissances, de compétences et de culture. En effet, le processus de l'addiction est envisagé de manière transversale à travers les différentes formes comportementales qu'il peut prendre.

Les caractéristiques et partis pris du programme

La principale caractéristique du programme est de cibler le développement des compétences psychosociales, critiques et réflexives chez les élèves, par la mobilisation de dispositions sociales et d'habiletés de pensée qui sont autant d'outils permettant de raisonner ensemble.

Une seconde caractéristique importante du programme est d'aborder les comportements addictifs à travers une série de thématiques qui s'y rattachent : la dépendance, le plaisir, la liberté, le groupe et les valeurs. Ces cinq thématiques ont été identifiées lors d'un sondage réalisé auprès du grand public au terme d'un travail de plusieurs mois mené par une équipe de professionnels de l'éducation et de la santé.

La structure du programme

Chaque module aborde les comportements addictifs à travers l'une des thématiques spécifiques et propose des habiletés de pensée. Une progression pédagogique entre les modules a donc été introduite, sans toutefois représenter une condition nécessaire d'utilisation (le module 1 devant toutefois nécessairement être le premier).

Chaque module est construit sur un même principe pédagogique : une partie ludique (jeu de table) qui dure une quarantaine de minutes, directement suivie d'une séquence réflexive puis de séquences pédagogiques visant à développer les compétences psychosociales utiles à la prévention des addictions. Ensuite, plusieurs autres séquences pédagogiques pour aller plus loin avec vos jeunes sont également mises à dispositions. Ces séquences peuvent être effectuées dans les semaines suivantes, en établissement ou à la maison, selon le temps à disposition.

A chaque étape du programme Coop-Addict, le guide pédagogique du programme vous accompagnera dans le développement de différentes habiletés de pensée permettant à vos élèves l'acquisition d'une pensée critique, réflexive et nuancée.
Comment s'organise un module Coop-Addict ?

Rappelons que chaque module est consacré à un thème en lien avec l'addiction et débute par une partie ludique où les élèves jouent. Cette partie est à la base de toutes les activités proposées dans le guide. Pour chaque module, le guide procède en trois temps :

- Une **première partie** comporte un retour réflexif sur le jeu et une activité pédagogique sur le thème du module en introduisant une habileté de pensée. Cette première partie dure deux heures et n'est pas modulable : elle a toujours la même structure parce qu'elle permet que les élèves s'approprient et donnent du sens à la partie ludique au-delà de son simple aspect récréatif ;
- Une **deuxième partie** vous propose entre quatre et six activités complémentaires pour approfondir la réflexion et développer les compétences réflexives et psychosociales des élèves ;
- Enfin, une **troisième partie** vous propose d'introduire un dialogue réflexif dans la classe afin d'inviter les élèves à discuter et délibérer autour d'une question en lien avec le module.

Mais alors, sommes-nous obligés de suivre à la lettre la structure du guide pédagogique ?

Le guide vous propose du matériel clé en main tout en vous laissant la liberté de vous l'approprier. Le but est de vous accompagner dans la mise en œuvre de la posture pédagogique ADOSEN, que vous allez devoir adopter et qui sert de base au programme Coop-Addict.

La posture pédagogique ADOSEN

Cette posture repose sur deux éléments :

D'abord, **sur la participation et la coopération des élèves**. Vous allez devoir les encourager à prendre un rôle actif dans la discussion. Dans ce cadre, votre rôle est de mettre en place un cadre social et affectif qui favorise la participation, la confiance et le respect. Ici, il s'agit aussi de quitter le rôle de l'enseignant et sa posture de sachant, pour rentrer en dialogue avec les élèves, dans une relation horizontale.

Ensuite, le but des activités est la **construction du jugement** des élèves. Et oui, une fois la parole des élèves libérée, votre tâche sera de les aider à s'engager dans une réflexion collaborative.

Comment appliquer la posture pédagogique ADOSEN ?

Sur ce point justement, les activités pédagogiques introduisent des habiletés de pensée pour aider les élèves à construire progressivement leur jugement. Une habileté de pensée, c'est un outil pour raisonner, qu'il faut apprendre puis s'approprier. Ainsi, dans chaque module, un encadré bleu vous présente les habiletés abordées et un exercice d'application est ensuite proposé. Vous devrez vous approprier cet encadré avant de présenter à vos élèves l'habileté et de les accompagner dans la réalisation de l'exercice.

Dans le détail :

Les thématiques et habiletés de pensée travaillées dans chaque module :

1. Dépendances et addiction

Ce module ouvre la question des comportements addictifs en invitant les élèves à réfléchir aux aspects de l'addiction et à la différence entre dépendance et addiction. Le but est de les amener dans un premier temps à se questionner sur les critères de l'addiction et sur les différents types de comportements addictifs.

Les habiletés de pensée introduites sont donc les **distinctions** et les **critères**, afin d'aider les élèves dans leur entreprise de définition et de caractérisation de l'addiction. L'identification et l'utilisation de la **relation cause-conséquence** est également introduite, afin d'aider les élèves à réfléchir aux différentes causes et conséquences des comportements.

2. Plaisir et addiction

Le second module aborde la question du plaisir dans les comportements addictifs pris largement, au regard de la recherche de plaisir qui guide les comportements addictifs. Elle vise ainsi à aider les élèves à réfléchir au plaisir pris dans différentes situations et à envisager leur propre rapport au plaisir.

Pour les aider et dans la continuité du module précédent, les élèves sont initiés à la **classification** des plaisirs, à donner des **exemples** et des **contre-exemples** ainsi qu'à donner des **raisons** et les **évaluer** pour approfondir leur réflexion sur les liens entre excès et plaisir.

3. Liberté et addiction

Le troisième module porte sur les liens entre liberté et comportements addictifs et invite les élèves à se questionner sur la liberté afin de réfléchir à leur propre liberté d'agir. La liberté, en effet, est en jeu dans ce type de comportements qui peuvent tout à la fois en être une limite (la dépendance ou l'interdiction comme privation de liberté), ou encore en être une expression (agir pour faire ce qu'on veut), ou autre chose.

Pour nourrir la réflexion, l'habileté à comparer est introduite aux élèves, et approfondie par un exercice portant sur les analogies. Les élèves sont également invités à rechercher les liens entre comportements addictifs et liberté par la formulation d'hypothèses.

4. Groupe et addiction

Le groupe est un élément important de la question des comportements addictifs en tant que facteur favorisant les comportements à risque et l'influence des pairs.

Pour aider les élèves à développer des outils pour réfléchir aux enjeux des comportements de groupe et aux relations avec les pairs au sein des comportements addictifs, ce module introduit la notion de sophismes et invite les élèves à en déceler trois sortes différentes (appel au clan, appel à la popularité, appel au préjugé) ainsi qu'à relever les présupposés.

5. Valeurs et addictions

Ce dernier module vise à amener les élèves à développer des considérations éthiques sur les enjeux soulevés par les comportements addictifs, à mettre en perspective les quatre modules précédents et à interroger la cohérence entre leurs valeurs et leurs comportements.

Les élèves sont donc invités à identifier les valeurs en jeu dans les situations ludiques proposées afin de réfléchir à celles qui leur semblent importantes. Les thématiques précédentes sont également abordées dans la perspective des valeurs qui les sous-tendent. Les élèves sont invités à former des comités de réflexion afin d'apprendre à envisager différents aspects d'un problème (ici, le coût social des addictions), en dégager des enjeux et se positionner.

**CONTACTEZ ADOSEN-PRÉVENTION SANTÉ MGEN PAR MAIL :
CONTACT@ADOSEN-SANTE.COM OU SUR LE SITE INTERNET
WWW.ADOSEN-SANTE.COM**