

Établissement Public Médico-Social du Tonnerrois

INTER' agir



Bilan administratif

Année scolaire 2024-2025

Réalisation du rapport par :
Lorine TRAMEAU – Chargée de projets prévention 89 - Tab'agir



SOMMAIRE

INTRODUCTION	1
1. PRÉSENTATION DU PROJET	2
1.1. Contextualisation du projet	2
1.2. Présentation générale	2
1.3 Mise en place de l'action à l'EPMS du Tonnerrois	3
2. LES ACTEURS.....	3
3. LES RESSOURCES NÉCESSAIRES.....	4
4. DÉROULÉ	4
5. LES SÉANCES	5
6. ÉVALUATION.....	15
6.1. Résultats des comptes rendus des référents après chaque séance	15
6.2. Résultats questionnaires bilan fin de projet des jeunes	17
6.3. Résultats questionnaire de satisfaction des référents fin de projet.....	20
6.4. Bilan global	21
CONCLUSION	21
ANNEXES	22

INTRODUCTION

L'enquête EnCLASS¹, réalisée en 2022, montre une **baisse des consommations** par rapport à 2018.

En effet, **chez les collégiens**, l'expérimentation de **tabac** est passée de 21,2% en 2018 à 11,4% en 2022. Il en est de même pour l'expérimentation de l'alcool qui est passée de 60% à 43,4%. Le constat est **identique pour l'expérimentation de cannabis** qui a reculé de 6,7% à 5,3% en 4 ans. Ainsi, les projets de prévention sont à poursuivre afin que ces chiffres diminuent davantage.

Cependant, on observe que l'expérimentation du tabac, de l'alcool et du cannabis **augmente proportionnellement** chaque année de la 6^e à la 3^e (+5 points / an pour le tabac et le cannabis, +10 points/an pour l'alcool). Ces données augmentent de manière significative dès l'entrée au lycée. La période du collège semble être **charnière** dans la diffusion de ces produits.

En réponse à ces chiffres évoqués par l'étude EnClass, **la prévention des conduites addictives**, à travers le **renforcement des Compétences PsychoSociales (CPS)** en milieu scolaire et hors scolaire reste **primordiale**. En effet, pour accompagner les jeunes à faire face à l'entrée dans les conduites addictives, le renforcement des CPS est préconisé par le **référentiel national « Les compétences psychosociales : un référentiel pour un déploiement auprès des enfants et des jeunes »**². L'efficacité des programmes fondés sur le renforcement des CPS a été prouvée. Ils permettent de protéger les jeunes de la consommation ultérieure de produits psychoactifs, les rendent acteurs de leur santé et ont également des effets positifs sur la réussite scolaire, l'estime de soi... Les programmes à déployer sont ceux dits probants c'est-à-dire étant reconnu et efficace.

¹ « Enquête nationale en Collège et en Lycée chez les Adolescents sur la Santé et les Substances ». Tendances n°132 OFDT juin 2019. Enquête réalisée en 2018 auprès de 20 000 collégiens et lycéens âgés de 11 à 18 ans.

² « Les compétences psychosociales : un référentiel pour un déploiement auprès des enfants et des jeunes ». État de connaissances Santé publique France février 2022. Synthèse de l'état des connaissances scientifiques et théoriques réalisé en 2021.

1. PRÉSENTATION DU PROJET

1.1. Contextualisation du projet

Dans le cadre du parcours addiction du Projet Régional de Santé (PRS) 2018-2028, un groupe de travail régional (dont Tab'agir fait partie) a participé à la construction du nouveau **Référentiel d'Intervention Régional Partagé**³. L'objectif de ce référentiel est de prévenir l'entrée des jeunes dans les conduites addictives.

La directrice de Tab'agir ainsi que les chargés de projets prévention se sont rendus aux différentes réunions départementales du Réseau Régional d'Appui à la Prévention et à la Promotion de la Santé (RRAPPS), qui ont permis de **définir le public et les territoires dit prioritaires des départements**.

C'est dans ce sens que l'association Tab'agir s'est engagée à déployer un **projet auprès d'Instituts Médico-Éducatifs des départements de l'Yonne et de la Nièvre**.

Ce projet a pour but de :

- Répondre au besoin de prévenir les conduites addictives auprès des jeunes en situation de handicap dès le plus jeune âge,
- Donner les outils et connaissances nécessaires aux professionnels des établissements pour continuer cette dynamique les années suivantes.

1.2. Présentation générale

Inter'agir est un projet de prévention des conduites addictives à destination des IME et s'inspirant du programme « Unplugged⁴ ». Il est ouvert à l'ensemble des jeunes âgés de 9 à 20 ans et s'étend sur une année scolaire.

Ce projet se compose **de 9 séances d'1h à 1h30** à raison d'une séance par semaine et rentre dans le projet éducatif des jeunes. L'ensemble des interventions est basé sur le **développement des CPS dont 3 sur la prévention des conduites addictives** (tabac, alcool et écrans). En amont du projet, un travail de co-construction est réalisé avec les professionnels référents de l'IME afin d'adapter le contenu et les outils pédagogiques face aux spécificités des jeunes.

Les séances sont coanimées par la chargée de projets prévention de Tab'agir et un ou plusieurs référents de la structure. L'objectif de cette coanimation est de rendre l'établissement autonome les années suivantes pour perpétuer cette dynamique de projet de prévention. Tab'agir n'interviendra plus que pour les séances concernant les conduites addictives.

³ Conçu et réalisé par l'IREPS Bourgogne Franche-Comté et l'ARS Bourgogne Franche-Comté

⁴ Programme européen probant déployé en France par la Fédération Addiction. Tab'agir le met en place sur les départements de l'Yonne et de la Nièvre depuis septembre 2019.

Les objectifs du projet sont les suivants :

Objectif général

Prévenir l'entrée dans les conduites addictives par le renforcement et le développement des Compétences Psychosociales (CPS) des jeunes en Institut Médico-Éducatif.

Objectifs spécifiques

Renforcer la dynamique de groupe

Favoriser la confiance en soi, l'expression de soi et le respect des autres



Décrypter les attitudes positives et négatives à l'égard des produits, les influences et attentes du groupe, les croyances sur les produits et leurs effets

Développer les habilités de communication, d'affirmation et de conciliation

1.3 Mise en place de l'action à l'EPMS du Tonnerrois

Le projet s'est déroulé de janvier à avril 2025 auprès d'un groupe constitué de **14 jeunes**, âgés de 15 à 19 ans.

Une convention de partenariat a été signée en décembre 2024 entre la structure et Tab'agir pour la période 2024-2025.

2. LES ACTEURS

L'association Tab'agir :

La personne référente de ce projet est Mme TRAMEAU, chargée de projets prévention 89. Mme CHEMINI, coordinatrice régionale et responsable prévention 58/89, supervise la mise en place.

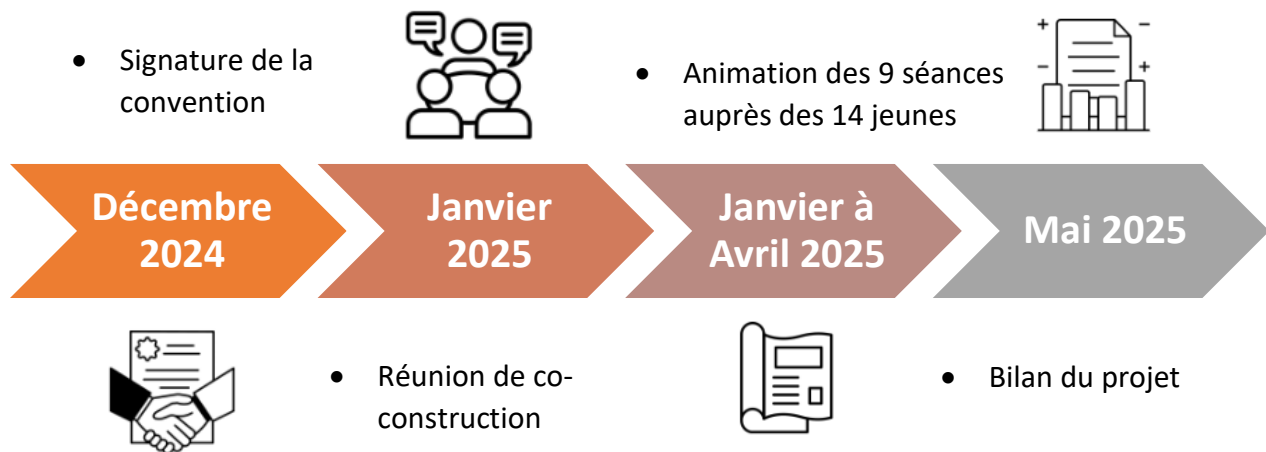
L'EMPS du Tonnerrois :

Les référents du projet au sein de l'EPMS sont Mme GENAILLE, coordinatrice de parcours et M. CREPIN, éducateur d'atelier. À noter également le soutien du chef de service SIPFPRO, M. MANSANTI.

3. LES RESSOURCES NÉCESSAIRES

Ressources financières	Cette action est financée par l' Agence Régionale de Santé BFC .
Ressources matériels	L'IME a gracieusement mis à disposition : <ul style="list-style-type: none">- Une salle pour chaque intervention,- Un tableau et autres matériels lorsque cela est nécessaire.

4. DÉROULÉ



5. LES SÉANCES

Les séances ont été construites selon une trame commune, à savoir :

- ✓ Un rappel de la séance précédente,
- ✓ Une ou plusieurs activités sur la thématique de la séance,
- ✓ Une activité « brise de glace » ou de cohésion de groupe,
- ✓ Un débriefing des activités faites,
- ✓ Un compte-rendu fait avec les référents.

La durée des séances varie entre 1h et 1h30 afin de s'adapter au mieux aux capacités des jeunes.

Légendes :



**Objectifs de la
séance**



**Contenu de la
séance**



Activités principales

Séance 1 : Séance introductive



- Présenter aux jeunes le projet et l'intervenante Tab'agir,
- Réfléchir autour des différentes règles de vie,
- Initier la dynamique de groupe.



- Présentation de l'association Tab'agir, de son fonctionnement, de la chargée, de projets et des référents de l'EPMS qui interviendront tout au long du projet,
- Présentation brève de l'ensemble des séances du projet,
- Activité « Jeu de présentation » : En cercle, un jeune en possession d'un ballon choisit une thématique (ex : sport préféré). Il indique son prénom et un mot en lien avec la thématique puis lance le ballon à un autre jeune, qui doit rappeler les dires de son camarade avant de faire la même chose, et ainsi de suite...
- Activité « Définition des règles de vie »,
- Activité coopérative « La tour de Fröbel » : le but du jeu coopératif est d'empiler les pièces en bois afin de former une tour. Pour cela, les jeunes forment un cercle et prennent les cordes qui permettent, grâce à un étrier, de construire la tour, en empilant 6 pièces.



Définition des règles de vie

Des règles de vie ont été définies par les jeunes à l'aide d'un brainstorming à partir de la question suivante :

« Pour vous, qu'elles sont les règles à respecter pour que l'ensemble des séances se passent bien ? »

INTER'agir

Tab'agir
Pour votre santé

**Charte projet Inter'agir
EPMS du Tonnerrois**

- Coopérer
- Rester calme
- S'entraider
- Lever la main
- Participer
- Communiquer
- Être poli
- Travailler ensemble
- Respecter les autres
- Parler ensemble

Séance 2 : Notion de groupe



- Savoir se faire accepter dans un groupe,
 - Sensibiliser les jeunes à accepter les autres comme ils sont.
-
- Rappel de la séance précédente : à l'oral, les élèves doivent évoquer les sujets d'Inter'agir dont ils se rappellent,
 - Activité « Jeu de rôle »,
 - Activité « Jeu de présentation », chaque jeune doit remplir la grille du BINGO en allant à la rencontre de ses camarades. Le premier qui a terminé une ligne a gagné. La grille peut être terminée la semaine suivante.



Activité « Jeu de rôle »

1^{re} partie :

Deux jeunes volontaires sortent de la salle, le reste du groupe étant divisé en deux. Chacun a une « carte rôle » lui permettant de définir son rôle. Les deux jeunes volontaires ont pour objectif de se faire intégrer dans les deux groupes. Un des deux groupes est un « groupe ouvert » c'est-à-dire qu'il doit accepter toute personne qui souhaite intégrer son groupe. L'autre groupe est un « groupe avec code » c'est-à-dire qu'il doit accepter les personnes qui répondent à des critères précis qu'ils auront définis ensemble en amont. Les deux jeunes volontaires rentrent dans la salle et, à l'aide de questions fermées, doivent essayer de s'intégrer dans les deux groupes.

2^e partie :

Le jeu de rôle est le même à la différence que les deux groupes sont tous deux des « groupes avec code » et que cette fois-ci, les 2 volontaires en sont informés. Ils doivent chacun définir des critères d'acceptation sous forme de « cap ou pas cap ». Un groupe doit définir des critères sous forme de défis faciles, et l'autre avec des défis plus gênants ou ayant des conséquences négatives. Les deux groupes exposent clairement leurs critères d'acceptation aux deux nouveaux jeunes volontaires, qui choisissent ou non d'adhérer à leur groupe.

Débriefing :

Le groupe partage son impression et échange autour de son ressenti en lien avec l'activité. Une discussion a lieu autour du fait de devoir, ou non, changer pour être accepté dans un groupe et/ou d'imposer un changement à leurs pairs pour les accepter dans leur groupe.



Séance 3 : Les écrans



- Discuter autour des écrans et apprendre qu'il existe différents types d'usage d'écrans,
- Développer une pensée critique et créative autour des écrans,
- Identifier que de multiples facteurs influencent ces usages et voir quels facteurs peuvent les protéger des troubles liés à l'usage.



- Activité « Les cercles » (rappel de la séance précédente) : les élèves sont divisés en 2 cercles (le 1^{er} cercle au centre du 2^e cercle), et chaque élève en face à face raconte ce dont il se souvient de la séance précédente. Le cercle tourne toutes les 30 secondes,
- Activité « Point sur les écrans »,
- Activité de mise en groupe, « les gommettes » : sans dire un mot, l'élève doit retrouver la couleur de la gommette collée dans son dos et forme un groupe de la même couleur,
- Activité « Les écrans ».



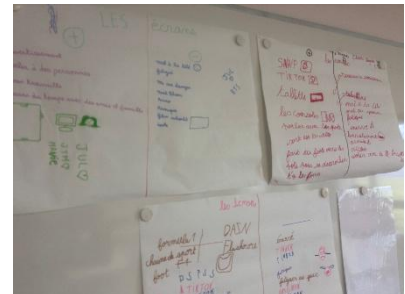
Activité « Point sur les écrans »

Les jeunes doivent repérer les différentes manières de consommer des écrans (téléphone, tablette, ordinateur, console de jeux vidéo et télévision).

Point sur la consommation d'écran par les jeunes :



Quel écran utilises-tu le plus ? Pourquoi ? Combien de temps passes-tu devant la TV ? La console ? Ton téléphone ? (Pictogrammes d'activités quotidiennes pour aider à définir les notions de temps)



Activité « Les écrans »

1^{er} temps : Le groupe est réparti en trois selon l'activité « Les gommettes ».

Chaque groupe choisit deux des catégories d'usage d'écrans vues en introduction et reçoit une affiche correspondante. Il est demandé aux groupes de réfléchir aux avantages et effets négatifs de l'utilisation des écrans et de représenter le fruit de leur réflexion sur l'affiche par le dessin, les mots, des expressions, des symboles...



2^e temps : Les groupes se mélangent et décrivent à l'oral cette affiche en quelques minutes.

Débriefing sur les écrans : Conséquences sur la santé d'une consommation trop importante, conseils pour un bon usage des écrans (Signalétique des films, conseils pour la santé...)

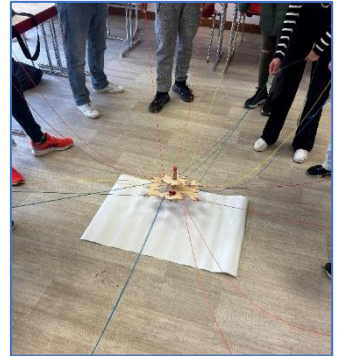
Séance 4 : Et si c'était faux ?



- Sensibiliser les jeunes à la nécessité d'avoir un œil critique sur les informations que l'on reçoit,
- Expliquer aux jeunes l'impact des croyances sur les conduites addictives.



- Activité « 20 secondes », chaque jeune se promène dans la salle, s'arrête dès l'entente de la sonnerie et dispose de 20 secondes pour dire ce dont il se rappelle la séance précédente à son camarade,
- Activité « Vérifie l'info »,
- Activité « Le crayon coopératif » : chaque jeune a une ficelle dans les mains, reliée à une toupie sur laquelle est attaché un crayon. Le but est de se coordonner pour réussir à réaliser un dessin ou écrire un mot.



Activité « Vérifie l'info »

1^{er} temps :

Il est énoncé aux jeunes des situations (lire un livre, jouer à la console...). Ils doivent se répartir sous une affiche indiquant la fréquence qui leur correspond (tous les jours, au moins une fois par semaine, au moins une fois par mois, au moins une fois dans l'année, une fois dans sa vie, jamais).

2^e temps :

Les jeunes prennent leur livret élève et complètent le tableau vierge : Sur 100 jeunes en France âgés de 17 ans combien fument du tabac tous les jours, une fois par mois, ont seulement expérimenté ? La même question est posée pour l'alcool, le cannabis et la cigarette électronique.

3^e temps :

- Les jeunes se placent selon les fréquences notées dans leur tableau, sous une affiche indiquant un pourcentage (0%, 20%, 40%, 60%, 80% et 100%),
- Une fois les jeunes placés sous leur affiche, l'animateur donne la bonne réponse.

4^e temps :

Les jeunes réfléchissent ensemble :

- Quelles sont les raisons d'une surestimation de la consommation d'alcool, de tabac, de cannabis et de cigarette électronique ?
- Donnez des exemples de ce qui influence leurs estimations.

Séance 5 : Alcool



- Identifier les divers facteurs qui influencent la consommation d'alcool et d'autres drogues,
- Identifier les divers facteurs qui retardent l'expérimentation et/ou protègent des troubles liés à l'usage de l'alcool et d'autres drogues.



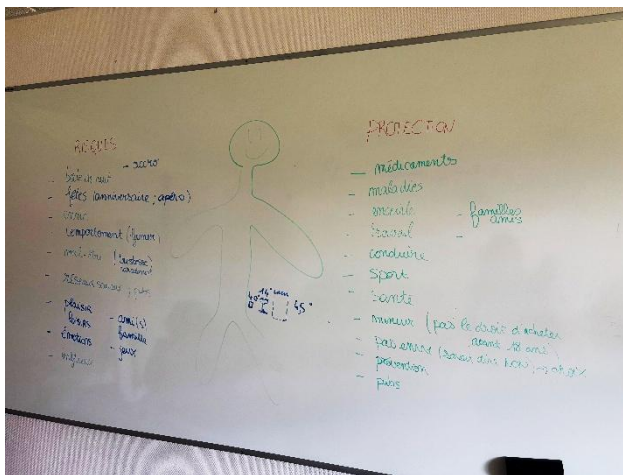
- Rappel de la séance précédente,
- Découper et identifier les boissons alcoolisées : plusieurs images de boissons, alcoolisées ou non, sont exposées aux jeunes qui doivent les classer en deux catégories : boissons alcoolisées et boissons non alcoolisées. S'ensuit un échange avec les jeunes sur des informations générales sur l'alcool,
- Activité « Facteurs de risques et de protection » appelé également « La silhouette ».



Activité « Facteurs de risque et de protection »

1^{er} temps : Les jeunes sont repartis en deux groupes à l'aide de cartes fruits.

2^e temps : Chaque groupe reçoit une feuille A3 représentant une silhouette comportant les titres "facteurs à risques" (à gauche) et "facteurs protecteurs" (à droite). Les jeunes citent ces facteurs à l'oral pendant qu'un animateur par groupe note ce qui est dit.



Chaque groupe dispose d'un temps pour trouver un maximum de facteurs à risques et de facteurs protecteurs différents, relatifs à la consommation d'alcool.

Un animateur est dans chaque groupe pour prendre des notes et animer les échanges. Chaque groupe fait une restitution orale des facteurs qu'ils ont trouvés et l'animateur les écrit au tableau. Les animateurs complètent avec les facteurs qui n'ont pas été évoqués.

Séance 6 : Expression de soi et confiance en soi



- Accompagner les jeunes à identifier, ressentir et gérer leurs émotions,
- Sensibiliser les jeunes à savoir dire non à une situation.



- Rappel de la séance précédente,
- Activité « Devine l'émotion » : Un jeune volontaire pioche une carte avec écrit dessus une émotion primaire (tristesse, joie, colère, surprise, dégoût ou peur). Il doit mimer l'émotion à ses camarades, une fois mimé, le groupe doit faire une proposition de réponse,
- Activité « Avoir conscience de soi » : chaque jeune doit compléter les phrases suivantes à l'oral :

- Je suis capable de
- Je suis responsable de
- Je suis apprécié.e pour



- Activité « L'avatar » : Chaque jeune propose une métaphore de ses points forts à l'aide d'un avatar. Il a donc à sa disposition des accessoires, des images pour créer son propre avatar. Les jeunes peuvent ensuite présenter l'avatar au reste du groupe,



- Activité « Savoir dire Non ».

Activité « Savoir dire Non »

1^{er} temps : Le stylo

L'ensemble des jeunes est réparti en groupes de quatre. Dans chaque groupe, ils définissent les rôles : deux observateurs, un jeune qui demande et un qui refuse. Celui qui demande doit obtenir un stylo de son binôme. L'autre jeune doit refuser de lui prêter. Les observateurs notent l'attitude des deux personnes et les mots utilisés.

2^e temps : Le tabac

Cette fois-ci, il y a : un observateur, deux jeunes qui demandent et un qui refuse. L'objectif est de refuser sans argumenter.



3^e temps : Les jeux-vidéos

Cette fois-ci, il y a uniquement une personne qui demande et une personne qui refuse. L'objectif est ici de refuser en suivant les 4 étapes de la technique de refus : sans argumenter – en ajoutant une reformulation – en exprimant une émotion – en regardant l'autre dans les yeux.

Séance 7 : Le tabac



- Sensibiliser les jeunes aux effets du tabagisme,
- Informer les jeunes que les effets réels sont parfois différents de ce qu'ils imaginent,
- Permettre aux jeunes d'exercer leur esprit critique vis-à-vis de la consommation de tabac.



- Rappel de la séance précédente,
- Généralité sur le tabac : identifier les différentes manières de consommer et l'équivalence de toxicité selon le mode de consommation à travers 5 images,
- Activité « Les conséquences du tabac » : Une image faisant le parallèle entre la vie avec tabac et la vie sans tabac est présentée. Les jeunes doivent identifier les différences (conséquences esthétiques, financières, etc),
- Activité « La loi Evin pour le tabac » : la législation sera abordée oralement avec les jeunes,
- Activité « Le tribunal ».



Activité « Le tribunal »

Les jeunes vont mettre en scène le procès de l'industrie du tabac. Pour cela, ils vont devoir jouer le déroulement d'un tribunal en faisant trois groupes :

- Un groupe qui a le rôle des avocats des non-fumeurs,
- Un groupe qui a le rôle des avocats de l'industrie du tabac,
- Un groupe qui a le rôle de juge.

À l'aide d'un animateur, chaque groupe prépare des arguments pour défendre sa cause. Le groupe des juges doit construire une grille d'évaluation utilisée pour départager les deux groupes d'avocats.

Une fois cela terminé, chaque groupe d'avocats expose ses arguments aux juges. Ces derniers délibèrent et rendent leur verdict.

Ensuite, le groupe des avocats des non-fumeurs et des avocats de l'industrie du tabac s'intervertissent.

Un débriefing est réalisé à la fin de l'activité afin de revenir sur l'ensemble des arguments cités par les jeunes lors du tribunal et répondre à l'ensemble de leurs interrogations.

Séance 8 : Trouve des solutions



- Apprendre à utiliser un modèle pour résoudre des problèmes,
- Développer une pensée créative.



- Rappel de la séance précédente : les jeunes se passent le ballon et donnent une raison pour laquelle ils ne souhaitent pas commencer la cigarette,
- Activité « Aventure en Amazonie » : les jeunes sont répartis par groupe de 4 et doivent traverser « un fleuve » de 5m avec des feuilles en papier qui symbolisent des « morceaux de bois flottants »,
- Activité « Comment résoudre des problèmes ? »
- Activité « Jeu du drap et du ballon » : Les jeunes doivent se mettre autour d'un drap qui comporte des ronds de tailles différentes. Un ballon est placé au centre du drap et les jeunes doivent se coordonner pour faire glisser le ballon sur les ronds afin de gagner le plus de points possibles. Plus la taille du rond est petite, plus cela rapporte des points.



Activité « Comment résoudre des problèmes ? »

Les jeunes doivent répondre à une question « Quels sont les problèmes que l'on peut rencontrer au sein de l'IME ? »

Les problèmes sont écrits au tableau. Les jeunes sont ensuite guidés pour qu'ils découvrent eux même le plan en 5 étapes. Pour ce faire, ils réfléchissent aux stratégies mises en place lors de l'Aventure en Amazonie ou dans un exemple des réponses évoquées auparavant.

Plan en 5 étapes :

- 1^{re} : Identifier le problème,
- 2^e : Énumérer toutes les solutions,
- 3^e : Évaluer les solutions (avantages/inconvénients, conséquences) et éliminer les moins réalisables,
- 4^e : Choisir la solution et la mettre en œuvre,
- 5^e : Tirer des conclusions du choix qui a été fait.

Ils doivent par la suite l'appliquer à partir d'un des exemples de problème cités précédemment.

Séance 9 : Séance de clôture



- Faire un bilan du projet,
- Valoriser l'investissement des jeunes.



- Rappel des séances du projet,
- Activité de cohésion de groupe de leur choix : la tour de Fröbel,
- Questionnaire de fin de séance « jeunes et référents »,
- Questionnaire fin de projet « jeunes et référents »,
- Remise du diplôme et photo de groupe,
- Partage d'un goûter.



Activité « Rappels des séances du projet »

Sur une table, 8 titres représentant les différentes séances sont exposés.

Les jeunes doivent tous ensemble faire un rappel de toutes les séances réalisées pendant le projet. Ils peuvent s'aider de leur livret qui est composé de 2 ou 3 images par séance. Les animateurs complètent les dires des jeunes en revenant sur les temps forts des séances.



6. ÉVALUATION

Afin d'évaluer au mieux ce projet, plusieurs questionnaires ont été élaborés :

- Un livret jeune comprenant un questionnaire de satisfaction après chaque fin de séance :

Les jeunes complètent le livret après chaque séance afin qu'ils puissent exprimer leur ressenti et leur satisfaction vis-à-vis de celle-ci. L'annexe 1 « Livret jeune » présente son contenu.

- Un compte rendu référent fin de séance :

Après chaque séance, chaque référent remplit un compte rendu. Ce dernier amène à un temps d'échange entre la chargée de projet Tab'agir et le/les référent.s de l'IME. Ce temps permet d'évaluer le contenu de la séance, l'animation et le développement global des CPS du groupe de jeunes. Il est présent en annexe 3.

- Un questionnaire bilan fin de projet à destination des jeunes :

Les jeunes remplissent, à la dernière séance du projet, un questionnaire bilan afin d'évaluer leurs satisfactions globales sur le projet. Le contenu de ce dernier est présent en annexe 2 et les résultats sont exploités ci-dessous.

- Un compte rendu référent bilan fin de projet :

Les référents remplissent également un compte-rendu fin de projet pour évaluer le projet dans sa globalité (chargée de prévention, animation, groupe de jeunes, etc.). Il correspond à l'annexe 4.

6.1. Résultats des comptes rendus des référents après chaque séance

Ce questionnaire de satisfaction a été rempli par les deux référents du projet de l'EPMS à la suite de chaque séance de l'action. L'objectif étant de connaître leur satisfaction concernant le contenu du projet, la coanimation et son déroulement, dans l'optique d'améliorer le projet par la suite.

Tableau 1 : Présence des jeunes à chaque séance

Séance	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9
Nombre de jeunes présents	13	11	13	12	10	12	12	12	11

Dans l'ensemble, la participation des jeunes a été très satisfaisante. Les absences ont été peu nombreuses et s'expliquent principalement par des départs en stage. Pour rappel, 14 jeunes ont participé aux différentes séances.

Tableau 2 : Participation du groupe lors des séances

Séance	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9
Niveau de participation des jeunes									

Entre 0 et 1	Entre 2 et 3	Entre 4 et 5
--------------	--------------	--------------

Tous les jeunes ont participé lors des 9 séances, même si certains se sont montrés plus discrets et ont moins souvent pris la parole, tous ont été présents et impliqués. Dans l'ensemble, les échanges se sont bien déroulés, dans une ambiance positive.

Tableau 3 : Proportion de jeunes ayant pris la parole lors des séances

Séance	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9
Proportion du groupe ayant pris la parole									

Peu	Moyen	Beaucoup
-----	-------	----------

Les jeunes ont pu s'exprimer facilement lorsqu'ils en ressentaient le besoin. Bien que certains étaient plus réservés, chacun a réussi à trouver sa place au fil des séances. Il a parfois été nécessaire d'intervenir pour recentrer le groupe et maintenir un cadre. Lors de la séance 6 sur les émotions et la confiance en soi, quelques jeunes n'ont pas souhaité participer à l'activité sur les émotions, car ils étaient moins à l'aise.

6.2. Résultats questionnaires bilan fin de projet des jeunes

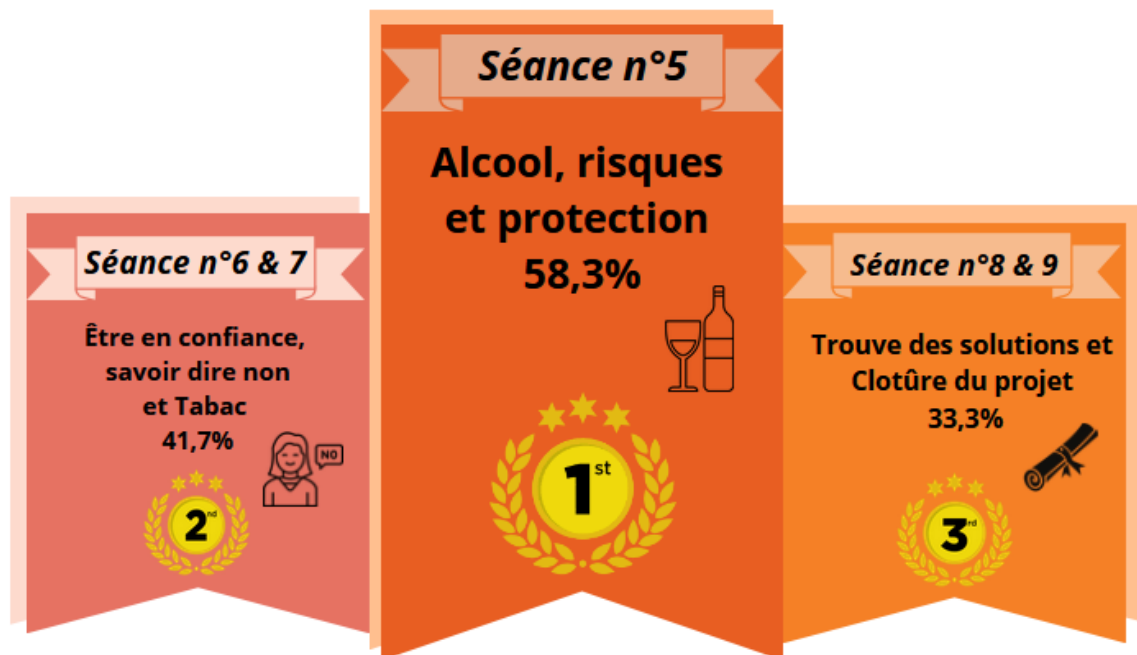
Ce questionnaire a été donné aux jeunes à la dernière séance afin de faire un retour global sur le projet. Il y a eu 12 répondants sur 14.

Question 1 : Depuis la fin du projet... :

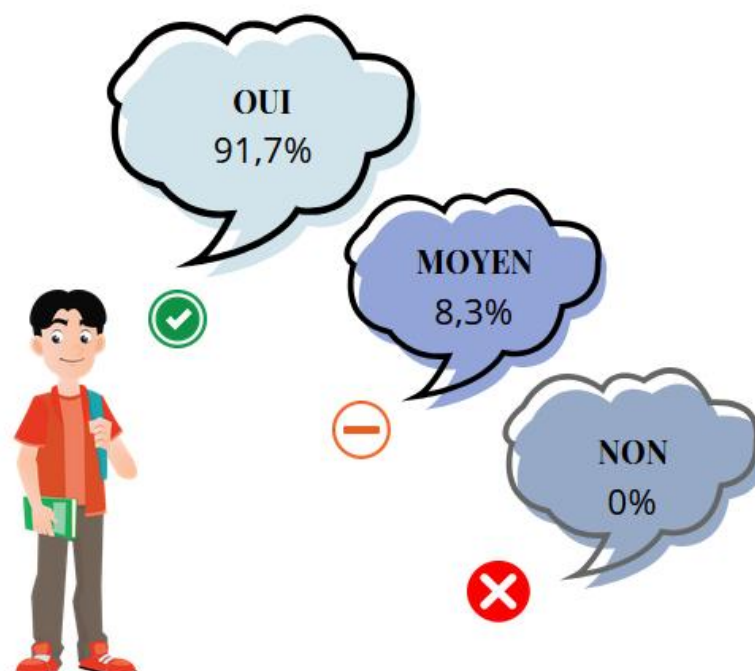
	Oui	Moyen	Non
1) Je sais plus facilement résoudre les problèmes que je rencontre	41,7%	50%	8,3%
2) Je prends plus le temps de réfléchir aux avantages et aux inconvénients avant de prendre une décision	91,7%	8,3%	0%
3) Je vérifie plus souvent les informations que je trouve sur internet ou que l'on me dit	33,3%	16,7%	50%
4) J'arrive plus facilement à trouver des solutions adaptées lorsque je rencontre un problème	100%	0%	0%
5) Je sais exprimer plus facilement ce que je pense face aux autres	50%	41,7%	8,3%
6) J'arrive mieux à travailler avec un groupe que je ne connais pas	66,7%	33,3%	0%
7) Je connais mieux mes forces et les choses à améliorer sur moi	83,4%	8,3%	8,3%
8) J'arrive mieux à voir et comprendre lorsque je vois mon ami.e triste, joyeux.se, ou en colère	83,4%	8,3%	8,3%
9) Je sais ce qu'il faut faire pour gérer mon stress quand une situation est compliquée	66,7%	16,7%	16,7%
10) Je sais reconnaître mes signes de colère et les contrôler	75%	8,3%	16,7%
11) J'apporte plus facilement mon aide aux autres	83,3%	0%	16,7%

Le contenu du projet a permis de développer, en totalité ou en partie les compétences visées par le programme chez les jeunes. Toutefois, une compétence semble moins acquise : « Je vérifie plus souvent les informations que je trouve sur Internet ou que l'on me dit. » Les jeunes rencontrent encore des difficultés à prendre conscience de l'importance de la vérification des informations, et n'ont pas encore intégré ce réflexe.

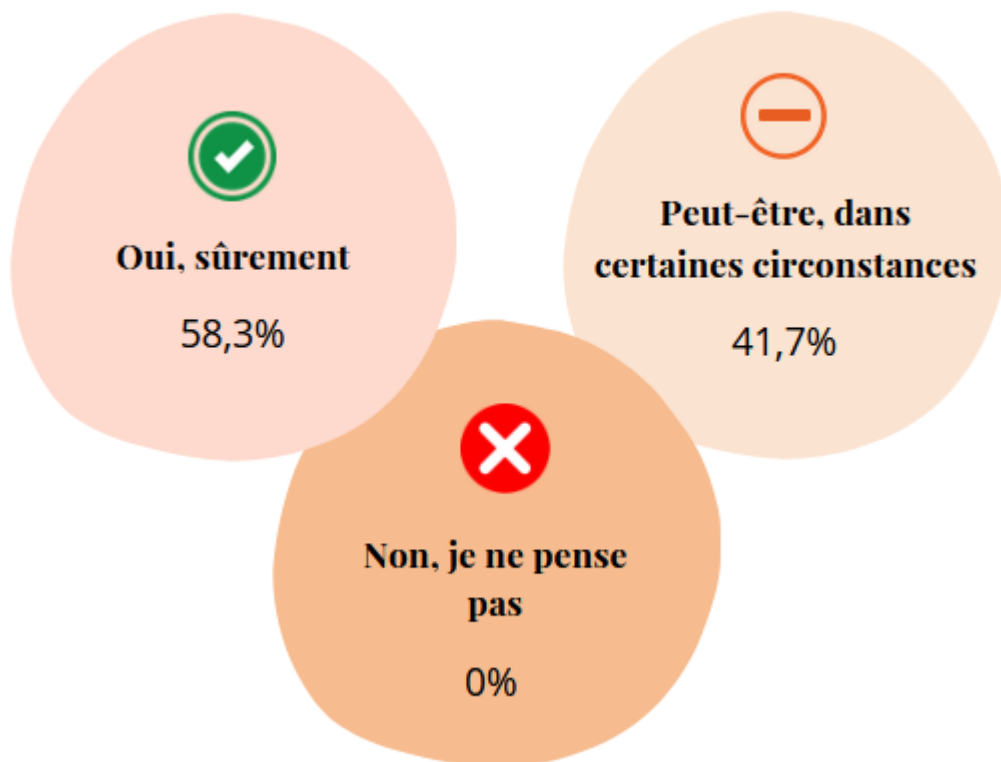
Question 2 : Quelle.s séance.s as-tu préférée.s :



Question 3 : Réutilises-tu dans ton quotidien des choses que tu as apprises pendant ce projet ?



Question 4 : Penses-tu que ces séances te permettront de faire de meilleurs choix vis-à-vis des addictions (alcool, tabac, écrans...)



6.3. Résultats questionnaire de satisfaction des référents fin de projet

Ce questionnaire de satisfaction a été rempli par les deux référents du projet de la structure à la suite de la dernière séance de l'action. L'objectif étant de connaître leur satisfaction concernant le contenu du projet, la coanimation et son déroulement, dans l'optique d'améliorer le projet par la suite.

✓ Concernant l'apport pédagogique des jeunes :

Question 1 : Selon vous le projet Inter'agir a permis aux jeunes... :

	Réponses communes aux référents
D'arriver plus facilement à résoudre les problèmes qu'ils rencontrent	Moyen
De prendre plus le temps de réfléchir aux avantages et aux inconvénients avant de prendre une décision	Oui
De vérifier plus souvent les informations qu'ils trouvent sur internet ou qu'on leur dit	Oui
D'arriver plus facilement à trouver des solutions adaptées lorsqu'ils rencontrent un problème	Oui
De savoir exprimer plus facilement ce qu'ils pensent face aux autres	Oui
D'arriver mieux à travailler avec un groupe qu'ils ne connaissent pas	Moyen
De mieux connaître leurs forces et les choses à améliorer sur eux	Oui
D'arriver à mieux voir et comprendre lorsqu'ils voient leur ami.e triste, joyeux.se, ou en colère	Moyen
De savoir ce qu'il faut faire pour gérer leur stress quand une situation est compliquée	Moyen
De savoir reconnaître leurs signes de colère et les contrôler	Oui
D'apporter plus facilement leur aide aux autres	Oui

On peut observer une différence entre le tableau rempli par les jeunes et celui complété par les référents. Ce décalage de perception s'explique probablement par le fait que les jeunes répondent selon leur ressenti individuel, tandis que les référents évaluent de manière globale, en prenant en compte l'ensemble du groupe.

✓ Concernant la coanimation :

Le temps consacré à la préparation a parfois semblé « un peu court ». La répartition des rôles lors des séances avec la chargée de projets prévention est notée comme « très bonne ». La coanimation est citée comme « parfaite », la chargée de projets prévention s'étant montrée particulièrement « efficace et à l'aise, même face à un groupe parfois agité ».

✓ **Concernant le groupe :**

La participation du groupe a été globalement positive, avec une bonne implication des jeunes malgré quelques difficultés de concentration. Les contenus ont été « bien retenus ». La relation établie avec les jeunes a été très bonne tout au long du parcours. Pour l'année prochaine, il pourrait être intéressant de « reconduire l'expérience avec un groupe plus homogène ».

✓ **Concernant le projet :**

Le projet a été jugé comme « complet et intéressant », bien adapté aux jeunes, qui ont su en retenir les éléments essentiels. Les objectifs fixés ont été globalement atteints, grâce à une « mise en place fluide et une organisation efficace ». L'animatrice est notée comme « disponible, réactive et à l'écoute ».

En revanche, quelques ajustements pourraient être envisagés, notamment « revoir la durée des séances » et « un renforcement des temps de préparation et de débriefing » avec les référents.

Dans l'ensemble, il s'agit d'un « très beau projet qui mérite d'être reconduit à l'avenir. »

6.4. Bilan global

Points positifs :

- La mobilisation des référents de l'établissement,
- L'investissement de la direction de la structure,
- L'implication de l'ensemble des jeunes tout au long de l'action,
- Le respect du calendrier en fonction du planning élaboré en début de projet,
- La flexibilité sur la durée des séances.

Point à améliorer :

- Prévoir plus de temps en amont et en aval de la séance avec les référents.

CONCLUSION

Le projet s'est déroulé dans de très bonnes conditions. Les jeunes ont été actifs et investis tout au long des 9 séances, avec une participation régulière et un réel intérêt pour les thématiques abordées. **Il est à noter que de nombreux éléments ont été bien retenus, témoignant de l'impact positif du projet.**

Nous tenons à remercier Mme GENAILLE et M. CREPIN pour leur implication et leur disponibilité, ainsi que M. MANSANTI qui a initié cette mise en place au sein de sa structure.

Au vu de cette dynamique positive, le projet sera reconduit l'année prochaine.

Bravo et merci à toutes et à tous pour cette belle aventure !

Tab'agir remercie également son financeur qui est l'Agence Régionale de Santé Bourgogne Franche-Comté.

ANNEXES

Annexe 1 : Questionnaire de satisfaction des jeunes après chaque séance

Annexe 2 : Livrets jeunes Inter'agir

Annexe 3 : Compte rendu référents fin de séances

Annexe 4 : Questionnaire de satisfaction du référent fin de projet

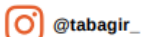
ANNEXE 1 : Livret jeunes Inter'agir



CONTACTS

03 86 52 33 12

<https://www.tabagir.fr/>



LIVRET ÉLÈVE

Nom :

Prénom :

Groupe :



SOMMAIRE

Séance 1 : Séance introductive.....	2
Séance 2 : Notion de groupe.....	3
Séance 3 : Les écrans.....	4
Séance 4 : Et si c'était faux ?.....	5
Séance 5 : Alcool, risques et protection.....	6
Séance 6 : Être en confiance, savoir dire non.....	7
Séance 7 : Le tabac.....	8
Séance 8 : Trouve des solutions.....	9
Séance 9 : Clôture du projet.....	10

Ce projet est inspiré du programme probant Unplugged

SÉANCE 9 : Clôture du projet

Date du jour :

1) AS-TU AIMÉ CETTE SÉANCE ?



Oui



Moyen



Non

2) PENSES-TU AVOIR APPRIS DE NOUVELLES CHOSES ?



Oui



Moyen



Non

3) ENTOURE ET/OU ÉCRIT CE QUE TU AS RETENU DE LA SÉANCE :



.....

.....

.....

SÉANCE 8 : Trouve des solutions

Date du jour :

1) AS-TU AIMÉ CETTE SÉANCE ?



Oui



Moyen



Non

2) PENSES-TU AVOIR APPRIS DE NOUVELLES CHOSES ?



Oui



Moyen



Non

3) ENTOURE ET/OU ÉCRIT CE QUE TU AS RETENU DE LA SÉANCE :



.....
.....
.....
.....

9

SÉANCE 1 : Séance introductive

Date du jour :

1) AS-TU AIMÉ CETTE SÉANCE ?



Oui



Moyen



Non

2) PENSES-TU AVOIR APPRIS DE NOUVELLES CHOSES ?



Oui



Moyen



Non

3) ENTOURE ET/OU ÉCRIT CE QUE TU AS RETENU DE LA SÉANCE :



.....
.....
.....
.....

2

SÉANCE 2 : Notion de groupe

Date du jour :

1) AS-TU AIMÉ CETTE SÉANCE ?



Oui



Moyen



Non

2) PENSES-TU AVOIR APPRIS DE NOUVELLES CHOSES ?



Oui



Moyen



Non

3) ENTOURE ET/OU ÉCRIT CE QUE TU AS RETENU DE LA SÉANCE :



.....
.....
.....
.....

3

SÉANCE 7 : Le tabac

Date du jour :

1) AS-TU AIMÉ CETTE SÉANCE ?



Oui



Moyen



Non

2) PENSES-TU AVOIR APPRIS DE NOUVELLES CHOSES ?



Oui



Moyen



Non

3) ENTOURE ET/OU ÉCRIT CE QUE TU AS RETENU DE LA SÉANCE :



.....
.....
.....
.....

8

SÉANCE 4 : Et si c'était faux ?

Date du jour :

1) AS-TU AIMÉ CETTE SÉANCE ?



Oui



Moyen



Non

2) PENSES-TU AVOIR APPRIS DE NOUVELLES CHOSES ?



Oui



Moyen



Non

3) ENTOURE ET/OU ÉCRIT CE QUE TU AS RETENU DE LA SÉANCE :

ADOLESCENTS (12 à 18 ans)



.....
.....
.....
.....

5

SÉANCE 5 : Alcool, risques et protection

Date du jour :

1) AS-TU AIMÉ CETTE SÉANCE ?



Oui



Moyen



Non

2) PENSES-TU AVOIR APPRIS DE NOUVELLES CHOSES ?



Oui



Moyen



Non

3) ENTOURE ET/OU ÉCRIT CE QUE TU AS RETENU DE LA SÉANCE :



.....
.....
.....
.....

6

SÉANCE 6 : Être en confiance, savoir dire non

Date du jour :

1) AS-TU AIMÉ CETTE SÉANCE ?



Oui



Moyen



Non

2) PENSES-TU AVOIR APPRIS DE NOUVELLES CHOSES ?



Oui



Moyen



Non

3) ENTOURE ET/OU ÉCRIT CE QUE TU AS RETENU DE LA SÉANCE :



.....
.....
.....
.....

7

SÉANCE 3 : Les écrans

Date du jour :

1) AS-TU AIMÉ CETTE SÉANCE ?



Oui



Moyen



Non

2) PENSES-TU AVOIR APPRIS DE NOUVELLES CHOSES ?



Oui



Moyen



Non


3) ENTOURE ET/OU ÉCRIT CE QUE TU AS RETENU DE LA SÉANCE :



.....
.....
.....
.....




4

ANNEXE 2 : Questionnaire de satisfaction des jeunes pour le projet global



Questionnaire jeune bilan (Fin de projet)

1 – Coche la réponse qui te correspond le mieux

Depuis la fin du projet :	 OUI	 MOYEN	 NON
Je sais plus facilement résoudre les problèmes			
Je réfléchis aux points positifs et négatifs avant de prendre une décision			
Je vérifie plus souvent les informations que je trouve sur internet ou que l'on me dit			
J'arrive à trouver de meilleures solutions lorsque je rencontre un problème			
Je sais exprimer ce que je pense aux autres			
J'arrive mieux à travailler avec un groupe que je ne connais pas			
Je connais mieux mes forces et les choses à améliorer sur moi			
J'arrive mieux à comprendre lorsque mon ami(e) est triste, joyeux ou en colère			
Je sais ce qu'il faut faire pour gérer mon stress			
Je sais reconnaître mes signes de colère et les contrôler			
J'apporte plus facilement mon aide aux autres			

2 - Toi pendant tout le projet : entoure ta réponse

1) Quelle.s séance.s as-tu préférée.s ? (Entoure 3 choix maximum)

<p>Séance 1 : Introductive</p> 	<p>Séance 2 : Notion de groupe</p> 	<p>Séance 3 : Les écrans</p> 
<p>Séance 4 : Et si c'était faux ?</p> 	<p>Séance 5 : Alcool et autres drogues</p> 	<p>Séance 6 : Expression de soi et confiance en soi</p> 
<p>Séance 7 : Tabac</p> 	<p>Séance 8 : Trouve des solutions</p> 	<p>Séance 9 : Clôture</p> 

2) Réutilises-tu dans ton quotidien des choses que tu as apprises pendant ce projet ?



OUI



MOYEN



NON

3) Penses-tu que ces séances te permettront de faire de meilleurs choix vis-à-vis des addictions (alcool, tabac, écrans...)?



Oui, sûrement




Peut-être, dans certaines circonstances



Non, je ne pense pas

ANNEXE 3 : Questionnaire de satisfaction référent fin de projet



Compte rendu référents – Inter'agir

Date :

Personnes présentes :

Numéro de la séance


- Séance 1 : Séance introductive
- Séance 2 : La notion de groupe
- Séance 3 : Les écrans
- Séance 4 : Et si c'était faux ?
- Séance 5 : L'alcool : risques et protection
- Séance 6 : Être en confiance, savoir dire non
- Séance 7 : Le tabac
- Séance 8 : Trouve des solutions
- Séance 9 : Séance de clôture

Séance réalisée ?




- Oui
- Non

Nombre de jeunes présents lors de la séance : jeunes

Participation du groupe lors de la séance :

Participation faible  Participation forte

Prise de parole des jeunes pendant les séances :

 Peu  Moyen  Beaucoup

Un ou plusieurs jeunes ont refusé de participer à une activité ?

- Oui
- Non

Synthèse de la séance

(Contenu, déroulé, noter les difficultés rencontrées ainsi que les points positifs, évaluation de la cohésion de groupe, énoncer ce qui est programmé pour la prochaine séance...)

.....

.....

.....

ANNEXE 4 : Questionnaire de satisfaction référent fin de projet






Questionnaire de satisfaction référent (Fin de projet)

Date :

Nom du référent :

1 – L'apport pédagogique pour les élèves

Avec la mise en place du projet Inter'agir, les jeunes :	 OUI	 MOYEN	 NON
Savent plus facilement résoudre les problèmes			
Réfléchissent aux points positifs et négatifs avant de prendre une décision			
Vérifient plus souvent les informations qu'ils trouvent sur internet ou qu'on leur dit			
Arrivent à trouver de meilleures solutions lorsqu'ils rencontrent un problème			
Expriment ce qu'ils pensent aux autres			
Arrivent mieux à travailler avec un groupe qu'ils ne connaissent pas			
Connaissent mieux leurs forces et les choses à améliorer sur eux			
Arrivent mieux à comprendre lorsque leur ami.e est triste, joyeux ou en colère			
Savent ce qu'il faut faire pour gérer leur stress			
Savent reconnaître leurs signes de colère et les contrôler			
Apportent plus facilement leur aide aux autres			

2 – La co-animation

1) Les temps de préparation des séances et les retours d'animation/débrief :

.....
.....
.....
.....
.....

2) La répartition des rôles lors de l'animation avec la chargée de projets prévention (autonomisation trop rapide ? trop importante ? pas assez de prises de paroles ? etc.) :

.....
.....
.....
.....
.....

3) Autre retour concernant la co-animation avec la chargée de projets prévention ?

.....
.....
.....
.....
.....

3 – Le groupe de jeunes

1) L'encadrement et la participation du groupe (écoute, cohésion de groupe, interactivité, évolution courant les 9 séances ? etc.) :

.....
.....
.....
.....
.....

2) Votre relation avec les jeunes :

.....
.....
.....

3) Autre retour concernant le groupe ?

.....
.....
.....

4 – Les séances du projet

1) Quel est votre retour concernant les 9 séances du projet : (contenu, durée, objectifs, etc.)

Points positifs :

Points à améliorer :

2) Quel est votre avis général concernant le projet prévention addiction ?

.....
.....
.....

3) De manière générale, comment avez-vous vécu cette année (organisation des dates, préparation des séances, etc.)

.....
.....

Si vous avez des suggestions, des propositions d'axes d'amélioration, ou si vous souhaitez simplement reconduire le projet, n'hésitez pas à nous laisser un commentaire

.....
.....