

BILAN ADMINISTRATIF



École de la 2^e Chance de Joigny

Année 2024-2025

Réalisation du rapport par :
Lorine TRAMEAU – Chargée de Projets Prévention 89 Tab'agir

Sommaire

Table des matières	1
1. Introduction.....	2
1.1. Contexte actuel des consommations sur le territoire national	2
1.2. Présentation du projet.....	2
1.3. Mise en place et acteur du projet.....	3
1.4. Les ressources pour sa mise en place	4
2. Présentation du projet	4
2.1. Déroulement du projet	4
2.2. Présentation des séances.....	6
3. Évaluation du projet	12
3.1. Questionnaire de satisfaction fin de projet à destination des jeunes	12
3.2. Questionnaire de satisfaction fin de projet à destination du référent.....	16
4. Bilan global	17
5. Conclusion	17
6. Annexes	18
Annexe 1 : Questionnaire de satisfaction jeune	19
Annexe 2 : Questionnaire de satisfaction référent	21
Annexe 3 : Article de l'Yonne Républicaine.....	23

1. Introduction

1.1. Contexte actuel des consommations sur le territoire national

L'enquête ESCAPAD¹, réalisée en 2022, montre une **baisse des consommations** par rapport à 2017.

En effet, **chez les lycéens**, l'expérimentation de **tabac** est passée de 59% en 2017 à 46.5% en 2022, de 85.7% à 80.6% pour l'expérimentation de l'alcool, et de 39.1% à 29.9% **pour l'expérimentation de cannabis**. Ainsi, les projets de prévention sont à poursuivre afin que ces chiffres diminuent davantage.

Concernant la **cigarette électronique**, on observe en 2022, une **augmentation** de son expérimentation avec 52.4% des jeunes de 17 ans ayant déjà expérimenté en 2017 à 56.9% en 2022.

En réponse à ces chiffres évoqués par l'étude ESCAPAD, 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 reconnus et efficaces.

1.2. Présentation du projet

CaP'Santé est un projet de prévention des conduites addictives qui s'étend sur une année scolaire et s'inspire du programme probant « Unplugged³ ». Il est à destination des collégiens de 6^e et 5^e et des jeunes en structures : Maison Familiale Rurale (MFR), Aide Sociale à l'Enfance (ASE), École de la 2^e Chance (e2c), etc.

Ce projet s'inscrit dans une **démarche expérimentale**, il se compose de 4 séances de 2h à raison d'une séance par semaine, toutes les deux semaines ou un mois selon l'emploi du temps des jeunes de la structure. Il rentre dans le projet éducatif des jeunes. L'ensemble des interventions est basé sur le **développement et le renforcement des CPS et sur la prévention des conduites addictives** (tabac, alcool, cannabis et écrans).

¹ « Rapports : les drogues à 17 ans, analyse régionales, enquête ESCAPAD 2022 » Spilka S. et al. (2024). Enquête réalisée en 2022. Paris, OFDT, 66p.

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.

³ 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 séances sont toutes coanimées par la chargée de projets prévention Tab'agir et un référent de la structure. Les jeunes disposent d'un livret⁴ à consulter et à compléter au fur et à mesure des séances.

Les objectifs du projet sont les suivants :

Objectif général :

- Prévenir l'entrée dans les conduites addictives ou avoir un esprit critique sur ses consommations, par le renforcement/développement des Compétences Psycho-Sociales des jeunes de l'école de la 2^e chance.
-

Objectifs spécifiques :

- 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,
- Apporter un regard critique sur ses influences et ses croyances,
- Développer les habiletés de communication, d'affirmation, de conciliation.

1.3. Mise en place et acteurs du projet

L'association Tab'agir : la personne référente de ce projet est Mme TRAMEAU, chargée de projet prévention 89. Mme CHEMINI, coordinatrice régionale et responsable prévention 89/58, accompagne et supervise le projet.

L'École de la 2^e Chance : Mme DEMBEK, formatrice à l'e2c est la référente du projet avec le soutien de Mme BOUCHERON, responsable pédagogique et M. VIDAL, directeur de la structure.

Deux groupes de jeunes étaient initialement prévus pour participer aux quatre séances du projet. Cependant, cette mise en œuvre auprès de la deuxième cohorte a été perturbée par plusieurs facteurs, notamment l'indisponibilité de certains participants en raison de stages, ainsi que des absences ponctuelles. De ce fait, le nombre de jeunes engagés dans la deuxième cohorte s'est révélé insuffisant (seulement 5 à 6 participants au lieu des 10 à 12 initialement prévus). Ainsi, Tab'agir a pris la décision de ne pas lancer ce deuxième groupe, estimant que les conditions n'étaient pas réunies pour garantir la dynamique de groupe et la qualité pédagogique attendue.

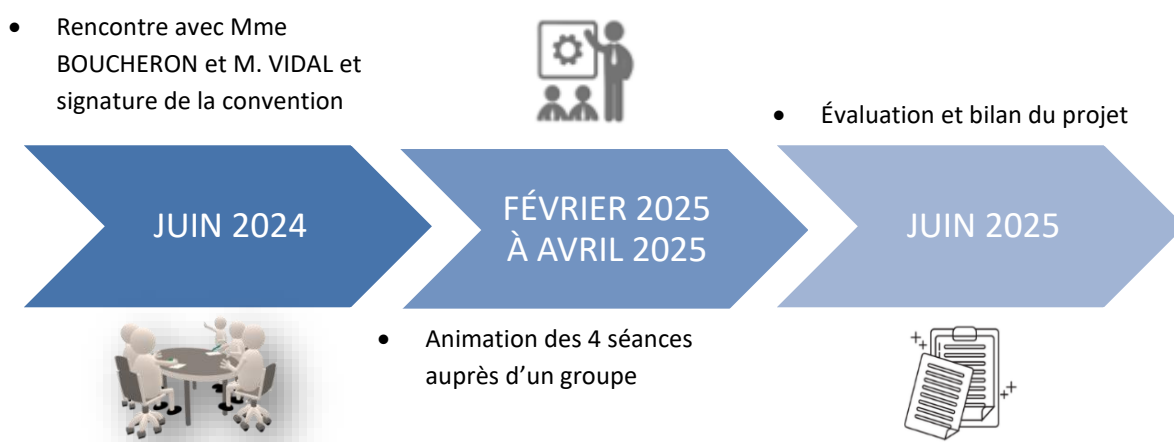
⁴ Conçu par les chargées de projets Tab'agir

1.4. Les ressources pour sa mise en place

RESSOURCES FINANCIÈRES	Cette action est financée par l'Agence Régionale de Santé BFC.
RESSOURCES INTERNES	L'établissement a gracieusement mis à disposition : <ul style="list-style-type: none">- Une salle pour chaque intervention,- Du matériel lorsque cela était nécessaire.

2. Présentation du projet

2.1. Déroulement du projet



Le projet est composé de 4 séances :

- Séance 1 : Les représentations
- Séance 2 : Alcool, tabac et cannabis
- Séance 3 : Les écrans
- Séance 4 : Les émotions et la confiance en soi

Les séances ont été construites avec la base commune suivante :

- Rappel de la séance précédente,
- Activité de mise en groupe/cohésion de groupe,
- Activité principale et un débriefing de la séance,
- Retour sur les CPS travaillées lors de la séance comme présenté ci-dessous :

Retour sur les CPS travaillées

À chaque fin de séance, les jeunes ont un temps pour réfléchir aux Compétences Psychosociales travaillées lors de la séance. Ce tableau sera rempli à chaque fin de séance. Une discussion avec la chargée de projets et les jeunes est ensuite faite à l'oral sur les CPS travaillées.



LES COMPÉTENCES PSYCHOSOCIALES

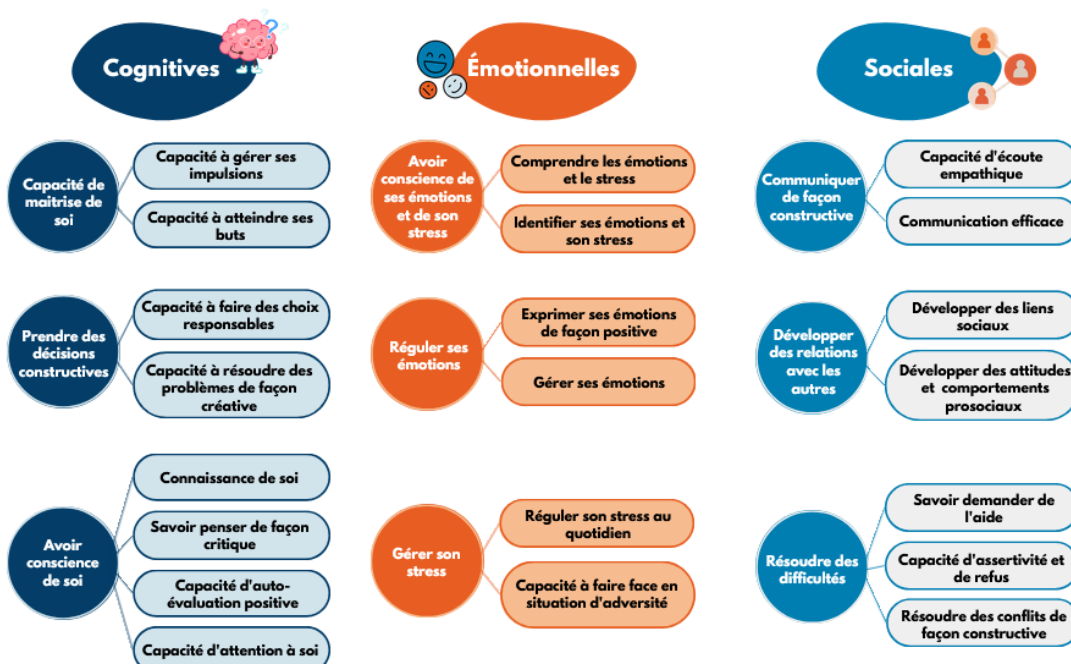


Schéma inspiré du référentiel "Les Compétences Psychosociales : un référentiel pour un déploiement auprès des enfants et des jeunes" de Santé Publique France datant de février 2022



LES COMPÉTENCES PSYCHOSOCIALES

		Séance 1 Les représentations	Séance 2 Alcool, tabac, cannabis	Séance 3 Les écrans	Séance 4 Les émotions et la confiance en soi
Cognitives 	Capacité à se maîtriser				
	Prendre des décisions constructives				
	Avoir conscience de soi				
Émotionnelles 	Avoir conscience de ses émotions et de son stress				
	Réguler ses émotions				
	Gérer son stress				
Sociales 	Communiquer de façon constructive				
	Développer des relations avec les autres				
	Résoudre des difficultés				

2.2.Présentation des séances



Objectifs de la séance



Contenu de la séance

Séance 1 : LES REPRÉSENTATIONS



- Faire prendre conscience aux jeunes que leurs croyances ne sont pas toujours la réalité,
- Réfléchir sur la nécessité de vérifier la validité d'une information,
- Comprendre l'impact qu'ont les croyances sur les comportements.



- Présentation de Tab'agir, du projet, des jeunes et des CPS,
- Activité « Vérifie l'info »,
- Activité « Jeu de présentation » : 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, etc,
- Jeu du bzzz : un jeune doit retenir 5 mots prédéfinis par la chargée de projets et doit transmettre cette liste à un autre jeune sans la modifier, et ainsi de suite...
- Lecture « Le test des 3 passoires » de Socrate,
- Débriefing et retour sur les CPS travaillés

Activité « Vérifie l'info »

1^{er} temps : Ce premier temps porte sur les croyances de la vie quotidienne des jeunes (exemple : En 2022, combien de jeunes pratiquent une activité physique régulièrement ? ou en 2020, combien d'étudiants exercent une activité rémunérée pendant l'année universitaire ?). Les jeunes doivent se placer sur une frise comportant des pourcentages (0 %, 20 %, 40 %, 60 %, 80 % et 100 %), selon leurs réponses aux questions.

2^e temps : Ce deuxième temps aborde les conduites addictives. 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 les pourcentages de la frise. Une fois les jeunes placés, l'animateur donne la bonne réponse.

4^e temps : Les jeunes réfléchissent ensemble à la question suivante :

- Quelles sont les raisons d'une surestimation de la consommation d'alcool, de tabac, de cannabis et de cigarette électronique ? Il est leur demandé par la suite de donner des exemples de ce qui influence leurs estimations.

Séance 2 : ALCOOL, TABAC ET CANNABIS



- Informer les jeunes sur l'alcool et aborder la question de facteurs de risques et de protection,
- Informer les jeunes sur le tabac et le cannabis ainsi que développer leur esprit critique.
- Rappel de la séance précédente à l'oral,
- Activité « la silhouette »,
- Jeu « Tabac poursuite »,
- Activité énergisante « 1,2,3 » : Par deux, les jeunes doivent compter, l'un après l'autre, les nombres : 1,2,3 (A dit 1, B dit 2, A dit 3, B dit 1, etc.) Ensuite, les chiffres peuvent être remplacés par un geste énergisant,
- Quiz WOOLAP sur le cannabis dans le but de transmettre des informations aux jeunes, d'échanger et de répondre aux différentes questions,
- Débriefing et retour sur les CPS travaillées.



« La silhouette »

1^{er} temps : Les jeunes sont répartis par groupes de 4 aléatoirement.

2^e temps : Chaque groupe reçoit une feuille A3 représentant une silhouette sur laquelle ils vont noter les facteurs influençant la consommation d'alcool. La feuille comporte les titres « facteurs à risques » (à gauche) et « facteurs protecteurs » (à droite).

- Ils disposent d'un temps pour trouver un maximum de facteurs à risques et de facteurs protecteurs différents, relatifs à la consommation d'alcool.
- Chaque groupe sélectionne les trois facteurs protecteurs et les trois facteurs à risques les plus importants pour eux, désigne un porte-parole qui exposera le poster au reste du groupe.

Les porte-paroles font une restitution orale des facteurs de risques et protecteurs qu'ils ont trouvés et l'animatrice les note au tableau. La chargée de projets reformule les propos des groupes si besoin et complète avec des éléments importants tels que le développement des compétences psychosociales, le stress, la précocité des consommations ou encore l'influence du groupe. Ils élargissent également aux facteurs pouvant influencer la consommation d'autres substances comme le tabac, la chicha ou le cannabis.

Jeu « Tabac poursuite »

Afin de travailler la thématique du tabagisme, la séance commence par des échanges autour du tabac par le biais d'un jeu de société pédagogique, le Tabac Poursuite. Sur le principe du Trivial Poursuite®, des questions sur la thématique du tabac sont posées aux jeunes et un complément d'informations est fourni par l'animatrice.



Séance 3 : LES ÉCRANS



- Développer l'esprit critique des jeunes concernant les écrans.



- Rappel de la séance précédente à l'oral,
- Débat sur la thématique des écrans : les jeunes doivent écrire, sur des post-it, 3 mots qui leur viennent à l'esprit lorsqu'ils entendent le mot « écran »,
- Activité principale « Tribunal des écrans »,
- Vidéo-débat sur une pub allemande : « le voyeurisme de la société via les réseaux sociaux »,
- Test d'autoévaluation de dépendance aux écrans,
- Petit bac des écrans,
- Débriefing et retour sur les CPS travaillées.

Le tribunal des écrans

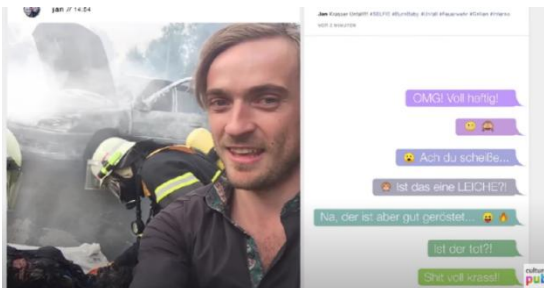
Contexte : Les avocats de l'association « sans écrans » attaquent l'industrie des écrans en justice.

Déroulement :

- Pour cela, les jeunes vont devoir jouer le déroulement d'un tribunal en faisant trois groupes :
 - Un groupe pour le rôle des avocats de l'association sans écrans,
 - Un groupe pour le rôle des avocats de l'industrie des écrans
 - Un groupe pour le rôle des juges.
- À l'aide d'une animatrice, chaque groupe prépare des arguments pour défendre sa cause. Le groupe des juges construit une grille d'évaluation qui sera utilisée pour départager les deux groupes d'avocats.
- Chaque groupe expose ses arguments au groupe juge.
 - ⇒ L'animatrice note tous les arguments au tableau.
- Le groupe de juges délibère et rend un verdict final.
- 2^e tour : les avocats inversent leur rôle et doivent cette fois-ci trouver 3 nouveaux arguments ou reprendre ceux déjà donnés et les développer. Les juges délibèrent à nouveau et donnent leur verdict.
- Retour sur les arguments : l'animatrice revient sur l'ensemble des arguments afin, notamment, de déconstruire les idées reçues.

Vidéo débat

Un débat est ensuite lancé à partir d'une vidéo qui présente une pub allemande sur le voyeurisme de la société via les réseaux sociaux. Cela permet aux jeunes d'aborder les limites de l'usage des réseaux sociaux, du partage de contenus choquants, de l'influence des autres sur notre contenu, etc.



Test d'autoévaluation de dépendance des écrans


Un test d'auto-évaluation sur la dépendance aux écrans est ensuite proposé aux jeunes. Ils ont le choix de partager ou non leur score au groupe.

Échelle d'utilisation compulsive d'Internet

Afin d'évaluer votre usage d'Internet sur l'ordinateur, veuillez répondre aux 14 questions suivantes au moyen d'une échelle allant de 0 à 4 :

CIUS											
A quelle fréquence _____	Jamais 0	Rarement 1	Parfois 2	Souvent 3	Très souvent 4						
1...trouvez-vous difficile d'arrêter d'utiliser internet pendant que vous êtes en ligne (stopper votre activité) ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	9...avez-vous sans succès, essayé de passer moins de temps sur internet ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2...continuez-vous à utiliser internet malgré votre intention d'arrêter ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	10...vous dépêchez-vous de finir vos tâches (ménage, travail...) pour aller sur internet ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3...les autres (partenaire, enfants, parents...) vous disent-ils que vous devriez moins utiliser internet ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	11...négligez-vous vos obligations quotidiennes (travail, école...) parce que vous préférez aller sur internet ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4...est-ce que vous préférez utiliser internet au lieu de passer du temps avec les autres (partenaires, enfants, parents) ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	12...allez-vous sur internet quand vous avez une baisse de moral ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5...êtes-vous en manque de sommeil à cause d'internet ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	13...utilisez-vous internet pour fuir vos peines ou soulager d'un sentiment négatif ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6...pensez-vous à internet même quand vous êtes pas en ligne ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	14...sentez-vous agité, frustré ou agité lorsque vous ne pouvez pas utiliser internet ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7...est-ce que vous vous réjouissez de votre prochaine utilisation d'internet ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	TOTAL ... x 0 + ... x 1 + ... x 2 + ... x 3 + ... x 4 = Calcul des points : Total <20 : usage raisonnable d'internet sans risque Total >20 : risque accru de dépendance à internet Total >28 : dépendance à internet					

Text CIUS "Compulsive Internet Use Scale" dont les auteurs sont : Meerkerk, van den Eijnden, Vermulst, et Garretsen, créé en 2009

 Tabagis
laboratoire de tabac

Petit bac des écrans

Pour finir la séance, le jeu du « petit bac » version écran est proposé : le but est de trouver, par écrit et en 1min30, une série de mots appartenant à une catégorie prédéfinie et commençant par la même lettre. Cette activité a pour objectif de permettre au jeune de réfléchir sur son usage des écrans et des conséquences qui peuvent en découler sur sa santé.



PETIT BAC DES ÉCRANS

[illegible]

+2 points : réponse unique : **+1 point** : réponse donnée par plusieurs loueurs : **0 point** : pas de réponse

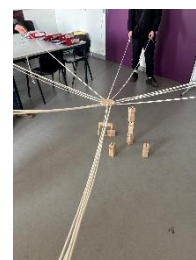
Séance 4 : LES ÉMOTIONS ET LA CONFIANCE EN SOI



- Accompagner les jeunes à avoir confiance en eux et à savoir dire non, face à des situations de la vie quotidienne,
- Sensibiliser les jeunes à la gestion de leurs émotions et du stress / à la manière de faire face aux situations.



- Rappel de la séance précédente : Les jeunes marchent dans la salle et, au signal, chacun doit s'arrêter à côté de la personne la plus proche. Les binômes ont une minute (30 secondes chacun) pour exprimer un élément dont ils se souviennent concernant la séance 3,
- Activités « Les émotions »,
- 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.
- Jeu de rôle « Savoir dire non »,
- Activité « Mes qualités, mes fiertés » : les jeunes doivent réfléchir à un événement dont ils sont fiers. Par petits groupes, chaque jeune énonce son histoire à ses camarades qui vont lui attribuer des qualités à l'aide d'une grille,
- Débriefing et retour sur les CPS travaillées,
- Questionnaire de satisfaction du projet distribué aux jeunes et à la référente.



Les émotions

1^{er} temps :

Classement de l'émotion la plus agréable à la moins agréable. Cette activité permet de mettre en évidence que la perception des émotions varie d'une personne à l'autre, en fonction de son vécu, de son environnement, et des situations rencontrées, etc. Cette première activité se conclut par le visionnage d'une vidéo s'intitulant « Et tout le monde s'en fout – Les émotions », qui aborde avec humour et pédagogie le rôle des émotions dans notre vie quotidienne.

2^e temps :

S'ensuit, une activité liant les émotions avec les besoins : « Quelles émotions pour quels besoins ? ». Les cartes « Émotions » ainsi que les cartes « Besoins » sont étalées sur deux tables différentes. Les jeunes choisissent 5 cartes Besoins et répondent aux questions suivantes :

- Quand mon besoin de ... est satisfait, je me sens...
- Quand mon besoin de ... n'est pas satisfait, je me sens...
- Je me sens... parce que j'ai/ je n'ai pas besoin de...



Jeu de rôle « Savoir dire non »



1^{er} temps : Le cannabis

L'ensemble des jeunes est réparti en groupes de trois ou quatre. Dans chaque groupe, ils définissent les rôles : deux observateurs, un jeune qui demande et un qui refuse.

Scénario 1 : « Lors d'une soirée chez un pote, tout le monde fume et l'un de tes amis proches te propose un joint. Problème : tu passes l'examen du permis de conduire demain ! Tu ne veux pas fumer, tu dois refuser ».

Les observateurs ne participant pas au jeu de rôle notent l'attitude des deux personnes et les mots utilisés.

2^e temps : Les jeux-vidéos

Cette fois-ci, il y a deux personnes qui demandent et une personne qui refuse. La dernière personne est un observateur. 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.

Scénario 2 : « Tu as passé une mauvaise journée, tu rentres bien fatigué chez toi le soir. Message sur Discord de ta Team pour que tu te connectes pour enfin réussir à obtenir un trophée en ligne. Problème : tu veux te coucher tôt car demain ta famille compte sur toi dès 5h du matin pour aider à déménager à l'autre bout de la France. Tu dois dire non à ta Team. »

L'objectif est qu'ils comprennent que l'argumentation n'est pas une technique de refus efficace dans toutes les situations et peut amener à l'insistance ou à la négociation de la part du demandeur.

3. Évaluation du projet




3.1. Questionnaire de satisfaction fin de projet à destination des jeunes

Dans le but d'évaluer au mieux ce projet, un questionnaire bilan de fin de projet à destination des jeunes a été élaboré. Il est distribué à la dernière séance afin d'évaluer la satisfaction globale des jeunes sur le projet, et envoyé en ligne pour les jeunes qui n'étaient pas présents à cette séance.

Au total, 6 jeunes sur les 11 participants ont répondu au questionnaire. L'âge moyen des répondants est de 18 ans. La faible participation à la dernière séance, en grande partie due aux départs en stage, explique le nombre réduit de réponses au questionnaire. Également, certains jeunes qui ont pu remplir le questionnaire en ligne, n'ont pas répondu à certaines questions.

Le contenu de ce dernier est présenté en annexe et les résultats sont exploités ci-dessous.

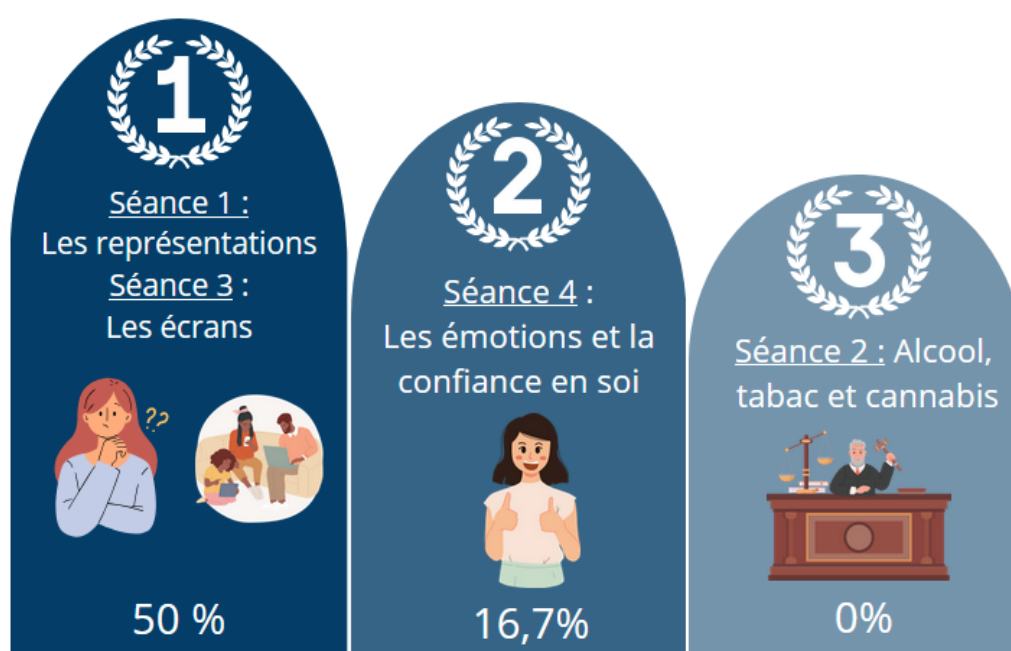
Question 1 : Coche la case qui te correspond le mieux

	Oui 	Moyen 	Non 
1. Je sais plus facilement me maîtriser	50%	33,3 %	16,7%
2. Je sais plus facilement prendre des décisions constructives	66,6%	16,7%	16,7%
3. J'ai plus facilement conscience de moi	50%	50%	0%
4. J'ai plus facilement conscience de mes émotions et de mon stress	33,3%	50%	16,7%
5. Je sais plus facilement réguler mes émotions	33,3%	66,7%	0%
6. Je sais plus facilement gérer mon stress	33,4%	33,3%	33,3%
7. Je sais plus facilement communiquer de façon constructive	83,3%	16,7%	0%
8. Je développe plus facilement des relations avec les autres	66,7%	16,7%	16,7%
9. Je sais plus facilement résoudre des difficultés	33,4%	33,3%	33,3%

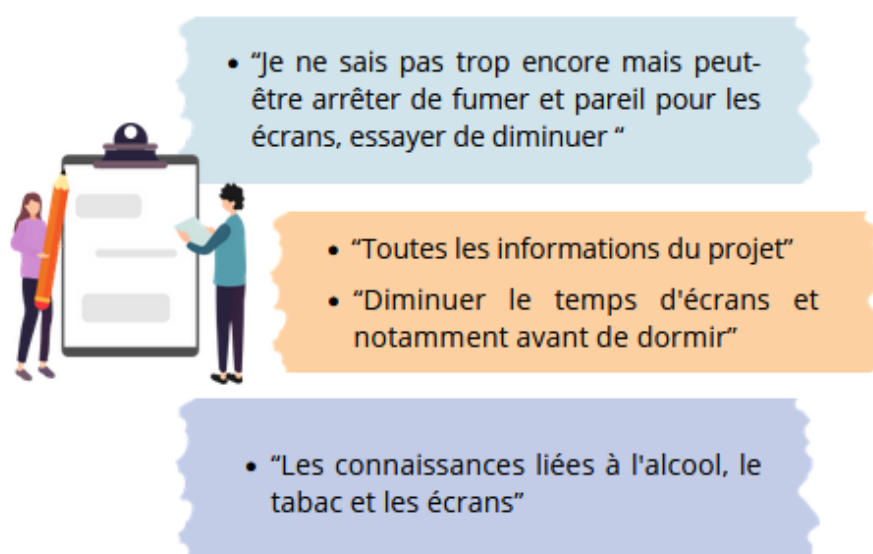
Nous pouvons constater que la majorité des CPS semblent avoir été développées ou moyennement développées chez les jeunes. La communication constructive, la capacité à prendre des décisions et la conscience de soi sont les compétences dans lesquelles les améliorations sont les plus importantes, avec une majorité, plus de 80 % d'adolescents, qui jugent ces compétences bien développées.

Cependant, d'autres compétences telles que la gestion du stress, la régulation émotionnelle et la résolution de difficultés apparaissent comme moyennement ou non développées. Bien que certains jeunes notent des améliorations, ces compétences psychosociales restent à travailler en particulier.

Question 2 : Quelle séance t'a le plus marqué ?



Question 3 : Parmi ce que tu as appris, que pourrais-tu réutiliser dans ton quotidien par la suite ?



Question 4 : Par rapport au début du projet, vois-tu les choses différemment vis-à-vis des séances suivantes :

Si oui complète les séances qui sont concernées :

S1 : LES REPRÉSENTATIONS

- "Les vrais chiffres des consommations"
- "Du vrai nombre de personnes qui consomment du tabac, de l'alcool et du cannabis"

S2 : ALCOOL, TABAC ET CANNABIS

- "Du nombre de substances notamment dans le tabac et qu'il rend dépendant"
- "Les conséquences du tabac"
- "La dépendance"

S4 : LES ÉMOTIONS ET LA CONFIANCE EN SOI

- "Qu'il existe beaucoup d'émotions"

S3 : LES ÉCRANS

- "Le temps trop conséquent passé sur les écrans et qu'il faut plus vivre dans la réalité"
- "Le temps avant de dormir et les risques des écrans"
- "Les conséquences des écrans"
- "Faire attention aux écrans"

Question 5 : Penses-tu que ces séances te permettront de faire de meilleurs choix vis-à-vis des addictions (alcool, tabac, écrans) ?



Oui, sûrement

33,3%



**Peut-être, dans
certaines circonstances**

66,7%



Non, je ne pense pas

0 %

Une majorité de jeunes (66,7 %) estime que les séances du projet les aideront probablement à faire de meilleurs choix dans certaines situations. Par ailleurs, 33,3 % pensent que ces séances leur permettront de prendre de meilleures décisions face aux addictions. Aucun participant ne considère que ces séances ne les aideraient pas à améliorer leurs choix.

Question 6 : Qu'as-tu appris sur toi-même tout au long de « CaP'Santé » ?



3.2. Questionnaire de satisfaction fin de projet à destination du référent

Un questionnaire de satisfaction a été renseigné par la référente de l'e2c, Mme DEMBEK, afin d'avoir un retour sur le projet.

1) Le groupe de jeunes

1.1 Selon vous, qu'est-ce que le projet CaP'Santé a pu apporter aux jeunes ?

La référente indique que le projet a pu apporter « une prise de conscience des risques des addictions » et également « une connaissance sur la gestion des émotions ».

1.2 Avez-vous remarqué des changements chez les jeunes ayant participé au projet ?

La référente a noté « cela peut induire des changements positifs sur le plan personnel, sur le plan comportemental (réduction des addictions). Ces changements peuvent être progressifs vers une meilleure qualité de vie. »

1.3 Autre commentaire concernant les jeunes participants :

Mme DEMBEK trouve dommage que le groupe se soit réduit du fait de la présence des stages ou des sorties des jeunes de l'E2C.

2) Le projet CaP'Santé

Points positifs



- ✓ Prise de conscience des perceptions erronées et des représentations
- ✓ Réflexion personnelle sur la consommation d'alcool, de tabac et de cannabis
- ✓ Éveil sur son temps passé (perdu) sur les écrans

Points à améliorer



- ✗ Développement du travail sur les CPS
- ✗ Davantage de restitution sur le jeu des cartes émotions et la tour de Fröbel

Comment avez-vous vécu ce projet (organisation, échange avec Tab'agir etc...) ?

La référente souligne qu'il y a eu « un très bon relationnel entre les jeunes et la chargée de projets », ainsi qu'une « bonne adaptation au public ». Elle considère le projet comme « positif et apprécié des jeunes ».

Quel est votre avis général concernant la prévention des conduites addictives ?

La référente mentionne que « la prévention est essentielle. Les résultats se manifesteront probablement plus tard, car ce sont des graines qui ont été semées ». Elle exprime également le souhait de renouveler le projet si un nombre suffisant de jeunes le permet.

Commentaire libre :

Le projet entraîne une « prise de conscience des jeunes / prise de consciences des risques de l'addiction » et « encourage des comportements plus responsables ».

4. Bilan global

- Points positifs :
 - L'engagement de la référente, qui a assuré le bon déroulement du projet, ainsi que le soutien de la responsable pédagogique et du directeur de la structure.
 - L'évolution, en partie, des compétences psychosociales des jeunes, accompagnée de retours positifs sur le projet.
 - Le souhait de renouveler le projet.
- Points à améliorer :
 - La difficulté à maintenir le projet dans un établissement comme l'École de la Deuxième Chance, en raison d'un emploi du temps spécifique, qui peut être modifié d'une semaine à l'autre. De ce fait, le projet initialement prévu pour un deuxième groupe a dû être annulé.

5. Conclusion

Cette année marque la première mise en place du projet CaP'Santé auprès des jeunes de l'e2c de l'Yonne.

Le retour des jeunes et de la référente permettent de dresser un bilan globalement positif de l'action. Toutefois, un point négatif demeure : l'emploi du temps trop contraignant, qui a rendu difficile l'organisation d'un projet sur plusieurs séances.

Bravo et merci à tous pour la réalisation de ce beau projet !

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

6. Annexes

Annexe 1 : Questionnaire de satisfaction jeunep19

Annexe 2 : Questionnaire de satisfaction référent.....p21

Annexe 3 : Article de l'Yonne Républicainep23

Annexe 1 : Questionnaire de satisfaction jeune



Questionnaire jeune « CaP'Santé » (Fin de projet)

Ce questionnaire est anonyme.

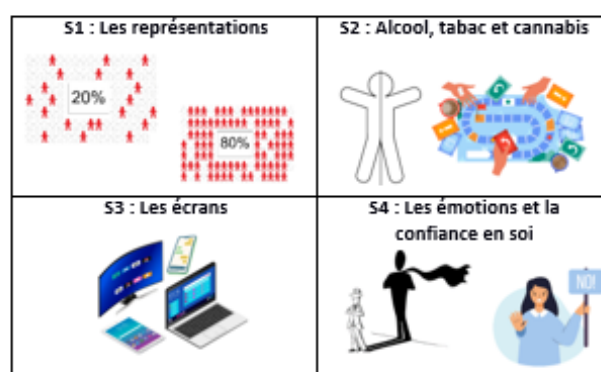
Âge :

1 – Coche la réponse qui te correspond le mieux

LES COMPÉTENCES PSYCHOSOCIALES			
	OUI 	MOYEN 	NON
Cognitives Je sois plus facilement me motiver Je sois plus facilement prendre des décisions constructives J'ai plus facilement conscience de moi			
Émotionnelles J'ai plus facilement conscience de mes émotions et de mon stress Je sois plus facilement réguler mes émotions Je sois plus facilement gérer mon stress			
Sociales Je sois plus facilement communiquer de façon constructive Je développe plus facilement des relations avec les autres Je sois plus facilement résoudre des difficultés			

2 – Questions sur l'ensemble des séances « CaP'Santé »

1) Quelle séance t'a le plus marqué ?



2) Parmi ce que tu as appris, que pourrais-tu réutiliser dans ton quotidien par la suite ?

.....

.....

.....

3) Par rapport au début du projet, vois-tu les choses différemment vis-à-vis des séances suivantes :

Si oui, complète les séances qui sont concernées :

Les séances	Explique-nous ce que tu vois différemment
S1 : Les représentations
S2 : Alcool, tabac et cannabis
S3 : Les écrans
S4 : Les émotions et la confiance en soi

4) 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

5) Qu'as-tu appris sur toi-même tout au long de « CaP'Santé » ?

.....

.....

.....

6) Selon toi, qu'est-ce qui pourrait être amélioré dans « CaP'Santé » ?

.....

.....

Merci pour ta participation !

Annexe 2 : Questionnaire de satisfaction référent



Questionnaire de satisfaction référent (Fin de projet)

Date :

Nom du référent :

Fonction :

1 – Groupe de jeunes

1) Selon vous, qu'est-ce que le projet CaP'Santé a pu apporter aux jeunes ?

2) Avez-vous remarqué des changements chez les jeunes ayant participé au projet ?

3) Autre commentaires concernant les jeunes participants ?

Votre retour concernant les 4 séances (contenu, durée, objectif...) :

1) Points positifs/ points à améliorer :

Points positifs	Points à améliorer
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

2) Comment avez-vous vécu ce projet (organisation, co-animation, échange avec Tab'agir etc...)

.....

.....

.....

.....

.....

3) Quel est votre avis général concernant la prévention des conduites addictives ?

.....

.....

.....

4) Souhaitez-vous renouveler le projet l'année prochaine ?

.....

.....

.....

.....

5) Commentaire libre :

.....

.....

.....

.....

Annexe 3 : Article de l'Yonne Républicaine



Les cartes ont été le médium avec lequel les jeunes ont progressé dans certaines prises de conscience. © Droits réservés

Joigny. Programme de prévention aux addictions pour les jeunes de l'école de la deuxième chance à Joigny.. Vendredi matin, douze élèves de l'école de la 2^e chance de Joigny concluaient le projet Cap'Santé, sous l'égide de l'Agence régionale de santé.

Ils ont bénéficié de quatre séances de deux heures et demie, basées sur le développement et le renforcement des compétences psychosociales, axées sur les conduites addictives. Les séances précédentes avaient porté sur les croyances normatives, l'alcool, le tabac et le cannabis et les écrans. Autant d'occasions pour eux d'apprendre la notion de confiance en soi, de réfléchir à la façon qu'ils ont à se comparer avec ceux de leur génération à travers les écrans.

Les cartes ont été le médium avec lequel ils ont progressé dans certaines prises de conscience. Les cartes des émotions, les cartes des besoins. Véritable parcours ludique pour tenter « d'ouvrir les yeux sur les préjugés, les idées reçues. Cela permet d'y voir plus clair », explique Hugo. Qui admet cependant que, pour ce qui le concerne, à propos de l'addiction aux écrans, il ne sera pas plus prêt demain à les lâcher. C'est donc un travail de prise de conscience sur le temps long, pour ces jeunes en construction. « Ce sont des graines semées pour plus tard », ajoute Lorine Trameau, chargée de projets prévention Tab'agir.