

Programme de sensibilisation aux jeux de hasard chez les jeunes du YMCA - Projets d'éducation des jeunes

Qu'est-ce que le programme de sensibilisation aux jeux de hasard chez les jeunes (PSJJ) ?

Le Programme de sensibilisation aux jeux de hasard chez les jeunes (PSJJ) est une initiative gratuite d'éducation et de prévention financée par le gouvernement de l'Ontario, qui propose des programmes éducatifs gratuits aux jeunes âgés de 8 à 24 ans, ainsi qu'aux adultes (parents/tuteurs et professionnels) impliqués dans la vie des jeunes. S'appuyant sur les facteurs de protection contribuant à la santé mentale des jeunes, le PSJJ propose une approche à multiples facettes visant à accroître les connaissances et les compétences nécessaires au développement positif des jeunes.

Le PSJJ vise à minimiser les risques associés aux activités du jeu de hasard en fournissant aux jeunes et aux adultes impliqués dans la vie des jeunes les informations les plus précises et les plus impartiales. Le PSJJ adopte une approche de réduction des risques et ne porte pas de jugement de valeur sur les jeux de hasard et les jeux vidéo.

Qu'est-ce qu'un projet d'éducation des jeunes ?

Les projets d'éducation des jeunes sont des partenariats adultes-jeunes qui créent des changements positifs par le développement d'initiatives de jeunes et la promotion de l'expression des jeunes et de l'action communautaire. Il s'agit d'initiatives menées par les jeunes et dirigées par eux, qui leur donnent l'occasion de planifier et de prendre des décisions sur des questions qui les concernent, eux et leur entourage. En participant à un projet d'éducation des jeunes, les jeunes appliquent leurs connaissances et acquièrent des compétences, de la confiance et un sentiment général d'appartenance à leur communauté.

Pourquoi les projets d'éducation des jeunes sont-ils importants ?

L'Islande est un pays qui a réussi à faire baisser le taux de participation des adolescents aux comportements à risque. Une partie de leur modèle d'intervention en amont consiste à offrir aux jeunes la possibilité de participer à des activités organisées et à des initiatives d'engagement communautaire où les jeunes créent des relations positives avec leurs pairs et les adultes, et construisent un capital social. Les données du modèle islandais suggèrent que les solutions communautaires et les activités extrascolaires proposées aux jeunes favorisent les alternatives à la participation à des comportements à risque (Sigfusdottir et al., 2011; Sigfúsdóttir et al., 2009). Grâce à un projet d'éducation des jeunes, ces derniers auront l'occasion de travailler avec leurs pairs et des alliés adultes sur une cause, de se sentir membres d'un groupe, de s'exprimer et de trouver un but, autant de facteurs de protection contre les comportements à risque.

Les programmes d'éducation par les pairs ont été utilisés avec succès dans divers contextes, notamment en ce qui concerne la consommation de substances, les comportements sexuels à risque et la prévention du VIH chez les jeunes. Étant donné que les pairs sont susceptibles de faire partie de groupes sociaux et de communautés similaires, ils sont souvent plus crédibles que

les adultes, car ils ont une compréhension commune du statut social, de la culture des pairs et des normes chez les jeunes.

Pourquoi participer aux projets d'éducation des jeunes du PSJJ ?

Les jeunes déclarent des taux plus élevés de jeu problématique que les adultes. En Ontario, environ 4,3 % des élèves du secondaire répondent aux critères d'un problème de jeu faible à modéré. Environ 1,7 % d'entre eux, soit 12 000 élèves de la 9e à la 12e année, répondent aux critères d'un problème de jeu très grave. En ce qui concerne la sensibilisation aux jeux de hasard, les initiatives d'éducation menées par les jeunes leur permettent d'identifier leurs priorités en matière d'éducation/sensibilisation aux jeux de hasard et au jeux vidéo, et de mener des initiatives communautaires pour soutenir ces priorités.

Pour répondre à ce besoin, le PSJJ a développé un programme d'éducation des jeunes pour favoriser un dialogue ouvert entre eux et pour s'assurer que les messages de sensibilisation aux jeux de hasard sont réalistes et cohérents avec les expériences des jeunes. Dans le cadre du projet d'éducation des jeunes du PSJJ, les jeunes sont amenés à réfléchir de manière critique, à résoudre des problèmes et à s'exprimer de manière créative grâce à un cadre d'éducation aux médias. Outre la sensibilisation aux jeux de hasard et aux jeux vidéo, le programme met l'accent sur le développement des compétences d'apprentissage socio-émotionnelles. Les compétences de base comprennent la gestion de soi, la conscience de soi, la conscience sociale, les compétences relationnelles et la prise de décision responsable. Le développement des compétences d'apprentissage socio-émotionnelles aide les jeunes à favoriser leur santé et leur bien-être général, leur santé mentale positive et leur capacité à apprendre, à développer leur résilience et à s'épanouir.

Avantages pour les animateurs de jeunesse :

- Établit des partenariats communautaires et crée des liens
- Aide les éducateurs à élaborer et à mettre en œuvre le programme d'éducation de l'Ontario et à développer des compétences d'apprentissage socio-émotionnelles au sein de leurs groupes de jeunes.
- Favorise le travail d'équipe chez les jeunes
- Le projet mené par les jeunes est entièrement financé et soutenu par le PSJJ du YMCA

Avantages pour les jeunes :

- Développer des compétences telles que la pensée critique, la résolution de problèmes, la gestion du temps et la communication
- Accumuler des heures de bénévolat pour les jeunes du secondaire
- Possibilité de développer et de présenter des projets concrets à plus grande échelle (par le biais des médias sociaux/de la communauté)
- Expression créative

- Le projet est mené par des jeunes

Vue d'ensemble du programme d'éducation des jeunes du PSJJ

Les jeunes âgés de 12 à 24 ans sont invités à participer à un projet médiatique visant à sensibiliser leurs pairs aux jeux de hasard. Pour ce projet, un minimum de 8 heures est requis, de préférence réparties sur 8 semaines. Toutefois, il existe une certaine flexibilité en ce qui concerne l'engagement en temps et la durée du projet, qui peuvent être déterminés lors d'une discussion avec le responsable du groupe de jeunes.

La répartition des séances est la suivante :

Vue d'ensemble du programme d'éducation des jeunes

Séance 1 - Atelier d'éducation aux médias	
	Cette séance présente les 5 concepts clés de l'éducation aux médias. Elle pose les bases sur lesquelles le programme d'éducation des jeunes s'appuiera au cours des 8 séances suivantes. Dans le cadre du programme d'éducation des jeunes, les jeunes auront l'occasion d'appliquer, de pratiquer et de développer des compétences en matière d'analyse et de création de contenu médiatique.
Séance 2 - Vue d'ensemble de l'éducation des jeunes et atelier de sensibilisation aux jeux de hasard	
	Cette séance offre une vue d'ensemble du programme d'éducation des jeunes. Les jeunes établiront des accords de groupe afin de créer un environnement confortable et de s'assurer que les participants tirent le meilleur parti de leur expérience. L'atelier de sensibilisation aux jeux de hasard abordera la pertinence du jeu chez les jeunes, les risques liés au jeu, les signes du jeu problématique, les stratégies de réduction des risques et les services d'aide et de soutien disponibles.
Séance 3 - Analyser des médias relatifs aux jeux de hasard	
	Les participants apprendront et s'entraîneront à analyser et à déconstruire le contenu médiatique et les publicités liés aux jeux de hasard, y compris les messages d'intérêt public, à l'aide du triangle des médias. Les jeunes recevront également des informations pertinentes sur les techniques médiatiques efficaces.
Séances 3-6 - Création de vos médias	
	Au cours de ces séances, les jeunes réfléchissent et décident d'une idée de projet. Les participants travailleront sur un processus de prise de décision pour sélectionner des idées de projet tout en acquérant des compétences en matière de travail d'équipe, de créativité, de collaboration et de dépassement des obstacles. Les jeunes créeront des étapes réalistes et réalisables, y compris un budget, pour mener à bien le projet sélectionné. Les participants travailleront en collaboration pour réaliser le projet médiatique, en appliquant les connaissances sur la sensibilisation aux jeux de hasard et l'éducation aux médias acquises lors des séances précédentes.
Session 7-8 - Présentation et célébration	
	Une célébration pour partager les réalisations et présenter le projet final.

*Chaque séance dure environ 1 heure.