

# Suggestions d'intégration des activités de la Semaine de prévention de la toxicomanie 2009 pour le 3<sup>e</sup> cycle du primaire et le 1<sup>er</sup> cycle du secondaire

**« Bien que la majorité des jeunes aient reçu la santé en héritage, ils doivent être sensibilisés au fait qu'il ne s'agit pas d'un acquis inaltérable et que leurs choix et les risques qu'ils prennent ont des conséquences sur leur bien-être présent et futur. Il faut les aider à comprendre les enjeux reliés à la santé et au bien-être. L'école est appelée à jouer un rôle de premier plan en ce sens. »**

*Programme de formation de l'école québécoise, 2<sup>e</sup> cycle du secondaire, ch. 2, p. 5.*

Ce feuillet, élaboré par le ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport, est complémentaire au Guide d'animation pour les groupes de jeunes de 10 à 14 ans, produit par l'équipe de conception de la Semaine de prévention de la toxicomanie (SPT). Il a été conçu afin d'établir des liens entre les activités de la SPT et les encadrements scolaires. Il s'adresse à la personne ou à l'équipe responsable du dossier de la SPT de votre établissement scolaire ainsi qu'à tout le personnel concerné. Les élèves ciblés sont ceux du 3<sup>e</sup> cycle du primaire et du 1<sup>er</sup> cycle du secondaire. Bien qu'il soit toujours question de la « semaine » de prévention de la toxicomanie, les thèmes qui sont présentés peuvent être exploités tout au long de l'année.

Cet outil propose un exemple d'arrimage des activités de prévention en toxicomanie avec, notamment, le Programme de formation de l'école québécoise et les programmes des services éducatifs complémentaires. Des liens pourront également être établis avec diverses autres initiatives privilégiées par l'établissement scolaire telles que l'approche École en santé, l'approche orientante et la prévention de la violence.

En 2009, la SPT a pour objectif de *rendre les jeunes conscients de l'importance des compétences personnelles et sociales comme facteurs de protection contre les dépendances*. En effet, l'accent n'est pas mis sur les substances et dépendances, mais bien sur l'affirmation de soi, la résistance aux pressions, la communication efficace, etc.

### Domaine général de formation

Orientation et entrepreneuriat

Bien que des liens puissent être établis avec tous les domaines généraux de formation (DGF), cet objectif s'arrime tout particulièrement au DGF *Santé et bien-être* parce qu'en développant les facteurs de protection dans un contexte de prévention de la toxicomanie, on favorise l'adoption de saines habitudes de vie sur le plan de la santé, de la sécurité et de la sexualité. De plus, cet objectif rejoint plus particulièrement l'intention éducative du DGF *Orientation et entrepreneuriat* en favorisant la conscience de soi et de son potentiel, ce qui contribue à la réalisation de soi et à l'insertion dans la société de l'élève.

### Domaine général de formation

Santé et bien-être

### Compétence transversale

Résoudre des problèmes

Aussi, les activités de la SPT peuvent contribuer au développement de certaines compétences transversales, entre autres : *exercer son jugement critique*, *structurer son identité* et *résoudre des problèmes*. À titre d'exemple, l'activité 3, Scènes de la « vraie vie », propose un exercice permettant aux jeunes d'exercer leur jugement critique à partir de situations de la vie courante. Ceux-ci peuvent se situer face à leur propre vécu et en évaluer la cohérence avec le système de valeurs qu'ils sont en train de construire. L'activité 2, *Jeu géant*, offre un moyen d'apprendre à mieux se connaître, de prendre conscience et d'identifier ses émotions et de se sensibiliser à l'écoute active. Ces facteurs contribuent à structurer l'identité du jeune. La compétence transversale traitant de la résolution de problèmes est davantage ciblée dans l'activité 3, notamment en lien avec les mises en situation qui amènent les élèves à trouver des solutions aux situations problématiques présentées.

### Compétence transversale

Exercer son jugement critique

### Compétence transversale

Structurer son identité

### Domaines d'apprentissage

Arts, Français, Éthique et culture religieuse, Éducation physique et à la santé

Certains domaines d'apprentissage comme ceux des langues (Français, langue d'enseignement), du développement personnel (Éducation physique et à la santé, Éthique et culture religieuse) et des arts (Art dramatique, Arts plastiques) peuvent se prêter à la réalisation des activités.

De plus, les programmes des services éducatifs complémentaires établis par la commission scolaire convient tous les acteurs du milieu scolaire à offrir aux élèves des services de soutien ainsi que des services de promotion et de prévention. Ainsi, soit en réalisant des activités auprès des élèves, soit en soutenant l'équipe-école dans la réalisation d'activités, le personnel des services complémentaires peut apporter une importante contribution. À titre d'exemple, une psychoéducatrice, un psychologue ou un animateur de vie spirituelle et d'engagement communautaire pourrait, soit accompagner l'équipe-école dans la préparation et la coordination des activités, soit animer ou coanimer l'une ou l'autre des activités auprès des élèves.

Il est suggéré qu'une personne ou une équipe soit mandatée pour porter le dossier de la SPT. Il peut s'agir d'une équipe déjà constituée dans le milieu. Le rôle de cette personne ou équipe serait de mobiliser l'équipe-école et d'assurer la coordination de la mise en œuvre du projet. L'atteinte de l'objectif ciblé repose en grande partie sur la mobilisation de l'ensemble des acteurs du milieu scolaire dans une démarche éducative.

### Programme de services complémentaires

Service de promotion et prévention

### Programme de services complémentaires

Service de soutien

Le tableau synthèse qui suit identifie certains liens qui sont suggérés avec le Programme de formation de l'école québécoise et les programmes de services complémentaires. D'autres arrimages pourraient s'avérer tout aussi pertinents. Par la suite, diverses suggestions adaptées au milieu scolaire seront faites pour chacune des quatre activités proposées : le commando théâtre, le jeu géant, les scènes de la « vraie vie » et la grande murale.

## T A B L E A U   S Y N T H È S E

| Activités proposées                                    | Services complémentaires |                               | Domaines généraux de formation   |  | Compétences transversales     |   |                        | Programmes                               |  |   |                         |                          |
|--|--------------------------|-------------------------------|--|--|-------------------------------|---|------------------------|--|--|---|-------------------------|--------------------------|
|  | De soutien               | De promotion et de prévention | Orientation et entrepreneuriat<br><i>Conscience de soi, de son potentiel et de ses modes d'actualisation</i> | Santé et bien-être<br><i>Conscience de ses choix personnels pour sa santé et son bien-être</i> | Exercer son jugement critique | Structurer son identité (primaire)<br>Actualiser son potentiel (secondaire) | Résoudre des problèmes | Français, langue d'enseignement <b>1</b> | Éthique et culture religieuse <b>2</b> | Éducation physique et à la santé <b>3</b> | Art dramatique <b>4</b> | Arts plastiques <b>5</b> |
| <b>Activité 1</b><br><b>Commando théâtre</b>           | ●                        | ●                             | ●  | ●  | ●                             | ●   | ●                      | ●  | ●                                      | ●   | ●                       | ●                        |
| <b>Activité 2</b><br><b>Jeu géant</b>                  | ●                        | ●                             | ●  |  |                               | ●   | ●                      |  | ●                                      |   |                         |                          |
| <b>Activité 3</b><br><b>Scènes de la « vraie vie »</b> | ●                        | ●                             |  | ●  | ●                             |   | ●                      |  | ●                                      | ●   |                         |                          |
| <b>Activité 4</b><br><b>La grande murale</b>           | ●                        | ●                             | ●  |  |                               | ●   |                        | ●  |  |   |                         | ●                        |

**1** C2 – Écrire des textes variés  
C3 – Communiquer oralement (primaire)  
Communiquer oralement selon des modalités variées (secondaire)

**2** C1 – Réfléchir sur des questions éthiques  
C3 – Pratiquer le dialogue

**3** C3 – Adopter un mode de vie sain et actif

**4** C1 – Inventer des séquences dramatiques (primaire)  
Créer des œuvres dramatiques (secondaire)  
C2 – Interpréter des séquences dramatiques (primaire)  
Interpréter des œuvres dramatiques (secondaire)

**5** C1 – Réaliser des créations plastiques personnelles (primaire)  
Créer des images personnelles (secondaire)

# 1

## Commando théâtre

### Rappel des intentions éducatives

Cette activité cible la communication efficace, l'affirmation de soi et l'importance des intérêts et des passions des jeunes. Elle s'inscrit particulièrement bien dans les deux domaines généraux de formation identifiés précédemment.

Plus précisément, l'activité proposée permet, autant aux élèves qui conçoivent les commandos théâtre qu'à ceux qui assistent à leur présentation, de réfléchir au thème de la SPT, *JE: Mon espace protégé*. Ce faisant, l'élève est invité à prendre conscience des conséquences de ses choix personnels sur sa santé et son bien-être.

Cette activité met aussi l'accent sur l'importance des passions et des intérêts de même que sur leur influence positive dans la vie. De plus, en phase préparatoire, les élèves sont amenés à affirmer leurs opinions. Ceci contribue donc au développement de la conscience de soi et de son potentiel.

Il pourrait s'avérer pertinent d'explorer deux programmes, soit celui du Français, langue d'enseignement (compétence liée à la communication orale) et celui de l'Art dramatique (compétences liées à l'invention de séquences dramatiques ou à la création d'œuvres dramatiques de même qu'à l'interprétation).

Autant pour les élèves participant au commando théâtre que pour ceux qui les reçoivent, l'occasion leur est donnée d'actualiser leur potentiel ou de structurer leur identité, car ils sont appelés à réfléchir aux différences, à cibler leurs forces et à s'affirmer.

### Suggestions

- Faire appel à une ressource des services éducatifs complémentaires afin de partager l'appropriation du contenu proposé, d'outiller le personnel de l'école et possiblement de coanimer l'activité.
- Prévoir un temps de concertation auprès de tous les intervenants afin de planifier et coordonner l'activité.
- Pour les écoles qui offrent l'art dramatique, prévoir davantage de temps et utiliser le contexte du commando théâtre pour développer les compétences du Programme.
- Après la réalisation de l'activité, prévoir un temps pour favoriser l'intégration des apprentissages : retour sur le contenu, ce que les élèves ont compris et retenu de l'activité, sur l'impact de l'activité dans leur vie au quotidien, sur les notions de facteurs de risque et de protection, sur les apprentissages réalisés en Français et en Art dramatique. Y revenir ultérieurement dans l'année.

# 2

## Jeu géant

### Rappel des intentions éducatives

Cette activité met l'accent sur l'estime de soi, la résistance aux pressions des pairs, l'expression de ses émotions et l'écoute active. La partie traitant de la résistance aux pressions met en lumière différents choix auxquels les jeunes sont confrontés quotidiennement. La réflexion ainsi proposée les invite à se responsabiliser en vue d'adopter de saines habitudes de vie.

En faisant travailler l'élève sur sa connaissance de lui-même et des autres, sur ses intérêts, sur l'identification et la gestion de ses émotions, sur des stratégies de résolution de problèmes et de résistance à la pression, l'activité l'aide à actualiser son potentiel, ce qui contribue à la structuration de son identité.

Le tableau synthèse précédent permet d'identifier les différents liens suggérés, pour cette activité comme pour chacune des autres, avec les diverses composantes du Programme de formation.

## Suggestions

- Privilégier les modalités proposées dans l'activité (c'est-à-dire jeu géant, grandeur réelle) pour rejoindre les élèves du 3<sup>e</sup> cycle du primaire.
- Pour le 1<sup>er</sup> cycle du secondaire, plutôt que de faire un jeu géant dans la classe, produire des planches de jeux autour desquelles les élèves se regrouperont en équipes de quatre ou cinq. Déterminer un animateur dans chaque sous-groupe. Sélectionner préalablement les questions se rapprochant le plus de la réalité des jeunes au secondaire.
- Inventer d'autres questions qui pourraient introduire un thème à développer dans un domaine d'apprentissage particulier. Par exemple, en lien avec le programme Éthique et culture religieuse, ajouter des questions comme « Qu'est-ce que ça prend pour être autonome ? » ou « Quelle est la différence entre autonomie et dépendance ? ».
- Au besoin, obtenir l'aide du personnel des services complémentaires pour adapter ou proposer d'autres questions, prévoir certaines situations délicates ou encore coanimer les activités.

# 3

## Scènes de la « vraie vie »

### Rappel des intentions éducatives

Les objectifs poursuivis lors de cette activité sont principalement d'amener l'élève à reconnaître certains facteurs de protection et de risque, et de lui permettre d'exercer son jugement critique. Les différentes mises en situation placent le jeune au cœur de quatre situations auxquelles tout adolescent ou adolescente risque d'être exposé.

La mise en situation 1 (*Ben voyons! Il est cool!*) propose à l'élève de réfléchir sur l'importance de l'affirmation de soi (se positionner face à une influence négative) et d'exercer son jugement critique face à une situation où il est question de rejet ou d'acceptation des différences.

La deuxième mise en situation (*Maman poule*) offre à l'élève l'occasion de se questionner sur l'autorité parentale, d'en saisir le fondement et de faire le lien avec sa responsabilisation, notamment sur le plan de la santé et de la sécurité.

La troisième mise en situation (*La tête ailleurs*) met l'accent sur l'aspect de la communication. À la suite de la présentation d'un scénario médiocre de communication, les élèves sont invités à élaborer un meilleur scénario.

Le quatrième choix de mise en situation (*Le party*) a pour objectif d'exploiter l'importance du respect envers soi-même et du respect de ses choix personnels en apprenant à résister à l'influence des pairs face à la consommation de psychotropes. Ces notions sont en lien direct avec les intentions éducatives du DGF Santé et bien-être.

### Suggestions

- Remettre aux élèves une copie des dialogues une semaine à l'avance.
- Clarifier auprès d'eux les notions de facteurs de risque et de protection.
- Les amener à identifier des comportements à risque et des comportements sécuritaires.
- Au besoin, adapter les mises en situation présentées aux réalités telles que vécues par les jeunes de son milieu.

# 4

## La grande murale

### Rappel des intentions éducatives

Cette activité vise à permettre aux jeunes de réfléchir sur ce qui les caractérise le plus et sur ce qu'ils veulent mettre en valeur aux yeux des autres. Les élèves sont amenés à réaliser et à personnaliser leur propre pastille *JE : mon espace protégé*. Par la suite, une grande murale vient regrouper toutes ces pastilles personnalisées.

### Suggestions

- En Français, demander aux élèves d'écrire un texte où ils feront leur portrait en mettant l'accent sur leurs forces et leur façon de les affirmer.
- Intégrer la réalisation des pastilles au programme d'Arts plastiques.
- Porter une attention particulière aux élèves avec une difficulté d'adaptation qui ont possiblement besoin d'accompagnement pour identifier leurs forces et qualités.
- Anticiper et prévenir si possible les commentaires négatifs qui pourraient causer préjudice à certains élèves (ex. : boucs émissaires). Au besoin, s'associer à une ressource des services éducatifs complémentaires pour s'outiller, ou pour préparer ou coanimer l'activité.
- Amener les élèves à réfléchir aux différences entre protéger son espace et « imposer sa loi » ; en effet, s'il importe de protéger son espace, il faut également tenir compte des autres dans nos interactions quotidiennes. Comment développer son estime de soi, se protéger, s'affirmer tout en demeurant respectueux des autres ?
- Une fois la murale complétée, amener les jeunes à formuler leurs commentaires sur la murale (les forces de chacun, la richesse des différences, etc.) ainsi que leur appréciation des activités et des apprentissages réalisés dans les divers domaines d'apprentissage touchés.
- Les inviter à préciser en quoi les différentes activités réalisées leur ont permis de rejoindre les axes de développement identifiés en *Orientation et entrepreneuriat* et en *Santé et bien-être* :
  - conscience de soi, de son potentiel et de ses modes d'actualisation ;
  - conscience de ses choix personnels pour sa santé et son bien-être.

## CONCLUSION

Le Programme de formation de l'école québécoise vise la structuration de l'identité, la construction d'une vision du monde et le développement du pouvoir d'action des jeunes. En voulant rendre ces derniers conscients de l'importance des compétences personnelles et sociales comme facteurs de protection contre les dépendances, les activités de la Semaine de prévention de la toxicomanie contribuent à l'atteinte des visées du Programme de formation. Si les propositions présentées ici facilitent l'arrimage des activités du Guide d'animation avec les outils propres au milieu scolaire, l'objectif du présent feuillet aura été atteint. Bonnes réalisations dans le contexte de la Semaine de prévention de la toxicomanie!