

L'AVIS DU RESEAU D'EXPERTISE D'OUTILS PEDAGOGIQUES EN EDUCATION ET PROMOTION DE LA SANTE DES PAYS DE LOIRE

EXPERTISE du 2 octobre 2003

LA FACE CACHEE DE METACAAL MEDICAMENTS TABAC CANNABIS ALCOOL

Thématique : Prévention des toxicomanies.

Support : Cédérom

Public : jeunes à partir de 12 ans, adultes

Nombre de participants :

Année de création : 2001

Acquisition : non

Prix : 10 euros, frais de port compris



LES INFORMATIONS DU PROMOTEUR SUR L'OUTIL

Matériel

- Un cédérom comprenant 7 rubriques
- Un guide d'accompagnement
- Un guide d'utilisation

Objectifs

- Aborder la question des drogues et les risques liés à leurs usages
- Faciliter les échanges entre jeunes et adultes
- Stimuler une réflexion sur les usages de produits toxiques

Utilisation

- Individuelle ou collective : l'utilisateur découvre l'outil à son rythme et selon une démarche personnelle
- Accompagnée par un adulte (animateur, enseignant, ou toute personne impliquée dans une démarche de prévention) qui engage le dialogue autour des thèmes traités dans le cédérom et des questions qu'il soulève.

Conseils

- Découvrir le cédérom, seul, ou mieux en équipe et chercher des compléments d'information avant utilisation.
- Consulter les jeunes avant de leur proposer le cédérom (intérêt pour le sujet, conditions dans lesquelles il peut être abordé, connaissances, questions représentations...)
- Utiliser le cédérom pour produire des débats, de la réflexion, de nouveaux outils (rédaction d'exposés thématiques, réalisation du « quiz » en sous groupe, débats sur les « histoires à vivre », invention de nouvelles histoires à partir de jeux de rôles, création d'un théâtre forum, d'une exposition, d'une bande dessinée.
- Evaluer l'impact quantitatif et qualitatif de l'action

Disponibilité

Voir promoteur

Editeur - Promoteur de l'outil

AMPT Association Méditerranéenne de prévention des toxicomanies

AMPT

19, rue de la République

13002 Marseille 02

☎ 04 91 56 0840 Fax : 04 91 90 09 32

Email : doc@ampt.org - Web : www.Ampt.org

Objet social :

Organisme soins et prévention de l'usage abusif des substances psycho actives et des toxicomanies

L'AVIS DES EXPERTS

Appréciation globale

Cédérom interactif, « La face cachée de METACAAL » aborde les risques liés à l'usage de produits psycho- actifs, principalement le tabac, l'alcool, le cannabis et les médicaments détournés de leur usage.

L'outil développe tout au long de son parcours une ambiance générale ludique et conviviale. Le vocabulaire est adapté aux jeunes et l'information va à l'essentiel. Ces éléments favorisent une implication individuelle, notamment au travers des rubriques « Quiz » et « Histoires à vivre », série de dessins animés sur des situations à risques. Les guides d'accompagnement et d'utilisation, assez synthétiques, apportent une aide efficace pour l'exploitation du support ainsi que des idées d'activités complémentaires. On peut regretter toutefois l'absence de fiches sur les produits et d'un outil d'évaluation de l'activité.

Lors d'une utilisation individuelle, l'accompagnement d'un encadrant est préférable, sans pour cela être indispensable.

En revanche, seule une utilisation collective demandant des ressources en matériel informatique et une préparation soignée de l'intervention, permettra des échanges entre jeunes et adultes.

Objectifs de l'outil

- Accéder aux informations essentielles sur les produits psycho- actifs.
- Stimuler une réflexion sur l'usage des produits psycho- actifs.

Public cible

Jeunes de 12 à 20 ans

Adultes au contact avec les jeunes à partir de 12 ans

Utilisation conseillée

Les conseils du promoteur sont pertinents :

- Découvrir le cédérom, seul, ou mieux en équipe et chercher des compléments d'information avant utilisation.
- Consulter les jeunes avant de leur proposer le cédérom (intérêt pour le sujet, conditions dans lesquelles il peut être abordé, connaissances, questions, représentations...)
- Utiliser le cédérom pour produire des débats, de la réflexion, de nouveaux outils (rédaction d'exposés thématiques, réalisation du « quiz » en sous groupe, débats sur les « histoires à vivre », invention de nouvelles histoires à partir de jeux de rôles, création d'un théâtre forum, d'une exposition, d'une bande dessinée.
- Evaluer l'impact quantitatif et qualitatif de l'action