




JOUER À DÉBATTRE SUR LES ADDICTIONS

 <p>Liberté • Égalité • Fraternité RÉPUBLIQUE FRANÇAISE</p>
<p>Premier ministre</p>
<p>Mission interministérielle de lutte contre les drogues et les conduites addictives</p>
<p>MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE ET DE LA JEUNESSE</p>





JOUER À DÉBATTRE SUR LES ADDICTIONS (JADA)

est un support pédagogique et ludique qui peut être mis en œuvre dans l'ensemble des disciplines de la troisième à la terminale générale, technologique ou de la voie professionnelle. Cet outil s'inscrit dans le cadre de la prévention des conduites addictives et de l'éducation à la citoyenneté par la mise en œuvre d'une situation de débat argumenté.



Ce support pédagogique est développé par **L'Arbre des Connaissances**, en partenariat avec le ministère de l'Éducation nationale et de la jeunesse et de la Mission interministérielle de lutte contre les drogues et les conduites addictives (MILDECA).

L'Arbre des Connaissances, association agréée par l'Éducation nationale, a été fondée en 2004 par des chercheurs souhaitant promouvoir le dialogue science-société à travers différentes actions pour diffuser les pratiques et les savoirs scientifiques auprès des adolescents.



PRINCIPE DE JOUER À DÉBATTRE



Le concept **Jouer à Débattre (JAD)**, propose des supports de débats innovants pour intéresser les élèves aux sciences et contribuer à l'éveil de leur esprit critique par le jeu de rôle. Conçus pour les équipes éducatives, ces supports sont mis à leur disposition gratuitement sur le site dédié : www.jeudebat.com. Un accompagnement en ligne est proposé à tous les professionnels qui créent un compte sur le site.

ABORDER LES SCIENCES DES ADDICTIONS EN JOUANT

Le support **Jouer à Débattre sur les Addictions (JADA)** permet aux élèves, de la troisième et jusqu'en terminale, d'aborder de manière innovante la question des addictions à partir d'un scénario. Conçu pour un groupe classe, JADA est facile à prendre en main et à animer par des enseignants de toutes disciplines.

« Nous sommes en 2052. Avec le réchauffement climatique, les terres qui étaient restées gelées aux pôles depuis des dizaines de milliers d'années sont en train de fondre. Restés prisonniers de la glace : des gaz, des virus, des bactéries, mais aussi des vestiges préhistoriques reviennent à la surface, et des aventuriers de toutes sortes partent à leur découverte. »

(Extrait de l'introduction mettant en situation le jeu)

Le temps du jeu, les élèves incarnent les membres d'une équipe d'aventuriers qui se trouvera confrontée, sans le savoir au départ, à une substance psychoactive présente dans l'air et qui va modifier leurs comportements. Au fur et à mesure de leur exploration, le choix leur sera donné de poursuivre ou d'arrêter leur aventure. Ils devront alors se mettre d'accord entre eux sur les décisions à prendre pour leur groupe. Des informations scientifiques leur permettront de faire le meilleur choix au meilleur moment.

Chaque étape du jeu amène les élèves à se poser collectivement la question de la prise de risque et leur permet aussi d'aborder au fil des situations les causes multiples liées aux conduites addictives.

LES COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

À travers le support pédagogique JADA, les élèves s'intéressent aux informations sur le fonctionnement du cerveau et les causes qui mènent à l'addiction, qu'ils pourront approfondir après le jeu grâce aux ressources proposées, notamment sur la plateforme www.maad-digital.fr. Les compétences développées sont d'ordre social (la coopération, l'écoute de l'autre) et cognitif (développement d'une pensée critique, prise de recul sur l'expérience vécue). Ils deviennent ainsi acteurs de leur apprentissage, ce qui leur permet de renforcer des compétences psychosociales et de prendre conscience de leurs propres forces et vulnérabilités vis-à-vis des conduites addictives.

Retrouvez les pièces du jeu de rôle et le guide pour l'animer, disponibles gratuitement, sur le site jeudebat.com

BILAN DE MISSION

GROUPE

1

SITUATION DE SORTIE :

BONUS ÉVENTUELS :

SCORE FINAL :

CARNET DE BORD



CERVEAU : CAPACITÉ D'AGIR



PERSO : MORAL. BIEN-ÊTRE



RÉSEAU : RELATION AUX AUTRES



TOTAL DE FOSSILES :

JOUER À DÉBATTRE SUR LES ADDICTIONS (JADA) DANS L'ENSEMBLE DES DISCIPLINES DE LA 3^{ÈME} À LA TERMINALE

Le débat argumenté autour des mécanismes des addictions proposé par JADA permet de travailler notamment sur les compétences suivantes.

CYCLE 4

SCIENCES DE LA VIE ET DE LA TERRE (SVT)

- Adopter un comportement éthique et responsable ;
- Relier la connaissance de ces processus biologiques aux enjeux liés aux comportements responsables individuels et collectifs en matière de santé.

FRANÇAIS

- Contribution au socle commun de connaissances, de compétences et de culture :
 - Construire une pensée autonome, appuyée sur un usage précis de la langue française ;
 - Développer l'esprit critique et des qualités de jugement, permettant le développement d'une attitude raisonnée en matière de santé.

HISTOIRE-GÉOGRAPHIE

- Contribution au socle commun de connaissances, de compétences et de culture
 - Appréhender les différents phénomènes sociaux et l'organisation des groupes humains ;
 - Faire le lien entre l'environnement géographique et les conditions de vie des sociétés humaines.

ÉDUCATION MORALE ET CIVIQUE (EMC)

- Organiser des discussions réglées et des débats argumentés pour permettre aux élèves de comprendre, d'éprouver et de mettre en perspective les valeurs qui régissent notre société démocratique ;
- Placer les élèves dans des situations de coopération et de mutualisation favorisant les échanges d'arguments et la confrontation d'idées ;
- Construire le respect de soi : la prise de décision individuelle, face ou dans un groupe par la question des addictions, la mise en danger.

2^{NDE} GÉNÉRALE ET TECHNOLOGIQUE

SCIENCES DE LA VIE ET DE LA TERRE (SVT)

- Pratiquer des démarches scientifiques ;
- Adopter un comportement éthique et responsable ;
- Identifier les structures cérébrales qui participent aux processus de récompense.

2^{NDE} PROFESSIONNELLE

FRANÇAIS

- S'informer, se former : les circuits de l'information ;
- Dire et se faire entendre : la parole, le théâtre, l'éloquence.

PRÉVENTION-SANTÉ-ENVIRONNEMENT (PSE)

- Expliquer un phénomène physiologique, un enjeu environnemental, une disposition réglementaire, en lien avec une mesure de prévention.

TERMINALE GÉNÉRALE

HUMANITÉS, LITTÉRATURES ET PHILOSOPHIE (ENSEIGNEMENT DE SPÉCIALITÉ)

- L'humain et ses limites : le thème s'articule aux avancées scientifiques et technologiques récentes qui modifient le rapport des hommes à l'environnement, à la société et à eux-mêmes.

