

Chapitre 7



Cours PER-5203-1
Prévention de la dépendance
liée aux jeux de hasard et d'argent

5^e secondaire

Durée : 25 heures

7.1 Présentation du cours

Le cours *Prévention de la dépendance liée aux jeux de hasard et d'argent* a pour but de susciter chez l'adulte une réflexion sur le phénomène de la dépendance en vue de prévenir l'apparition et l'évolution de problèmes. Il s'inscrit dans une intervention préventive en milieu éducatif. En ce sens, il guide l'adulte dans une réflexion qui favorise le maintien, l'acquisition ou l'activation de saines habitudes de vie et de comportements responsables.

Ce cours aborde le phénomène de la dépendance en traitant de l'environnement personnel, des sphères d'influence, des conséquences sur soi, ses proches et la société, ainsi que du rôle et des actions préventives mises en avant par des ressources d'aide privées, publiques et communautaires.

7.2 Compétences disciplinaires

Le présent cours vise le développement de trois compétences disciplinaires.

Vue d'ensemble des trois compétences disciplinaires, de leurs composantes et de leurs manifestations

Compétence 1	Compétence 2	Compétence 3
<p>S'interroger sur le phénomène de la dépendance</p>	<p>Interpréter le phénomène de la dépendance</p>	<p>Poser un regard critique sur la prévention de la dépendance</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Tracer le portrait d'une situation de dépendance <ul style="list-style-type: none"> - Distinguer les habitudes et les comportements selon les profils types des consommateurs, les buts recherchés et le risque de dépendance - Préciser l'objet de la législation et de la réglementation - Se questionner sur les intérêts de l'État, des groupes de pression et d'opinion et des citoyens par rapport à la prévention des situations de dépendance • Expliquer, à l'aide de la loi de l'effet, une situation de dépendance <ul style="list-style-type: none"> - Établir des interrelations entre les composantes de la loi de l'effet • Expliquer, à l'aide du cycle de la dépendance, le processus de développement d'une situation de dépendance <ul style="list-style-type: none"> - Établir des liens entre les composantes du cycle et le potentiel réversible du processus de développement d'une situation de dépendance 	<ul style="list-style-type: none"> • Déterminer l'influence des facteurs de risque et des facteurs de protection dans l'environnement personnel, immédiat et socioculturel de la personne <ul style="list-style-type: none"> - Prendre en considération l'influence des mythes et des croyances, des perceptions et des valeurs sur l'opinion et le jugement - Expliquer le rôle des facteurs de risque sur le développement d'une situation de dépendance - Expliquer le rôle modérateur de l'ensemble des facteurs de protection dans la consolidation d'un problème de dépendance - Reconnaître le rôle des ressources personnelles favorisant la responsabilisation et l'adoption d'une conduite préventive • Indiquer des conséquences pour la personne, ses proches et la société <ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître des conséquences psychosociales liées à la dépendance - Reconnaître des conséquences économiques liées à la dépendance • Préciser des ressources d'aide privées, publiques et communautaires pouvant intervenir dans une situation de dépendance <ul style="list-style-type: none"> - Choisir des services significatifs selon les circonstances 	<ul style="list-style-type: none"> • Expliquer sa position par rapport à la prévention de la dépendance <ul style="list-style-type: none"> - Démontrer l'utilité ou non des approches préventives par rapport au phénomène de la dépendance • Considérer le rôle et les actions des ressources d'aide présentes dans son milieu <ul style="list-style-type: none"> - Apprécier l'efficacité des moyens mis à la disposition du public pour prévenir des situations de dépendance

7.3 Démarche réflexive

La démarche réflexive proposée est structurée en quatre étapes. Elle prend sa source dans le vécu expérientiel de l'adulte. Ensuite, par la réflexion, l'adulte est amené à s'approprier des savoirs, puis à les intégrer et, enfin, à préparer le transfert de ses apprentissages dans des situations de vie authentiques. Ces étapes sont interreliées et complémentaires. Elles amènent l'adulte à réaliser des tâches diverses qui ne sont pas nécessairement séquentielles. En tout temps, il peut revenir sur une tâche précédente.

La schématisation de la démarche réflexive proposée est présentée à l'annexe 2 du programme d'études.

7.4 Compétences transversales

Le cours sollicite à des degrés divers toutes les compétences transversales du programme d'études. Il importe d'identifier celles qui correspondent le plus aux exigences des tâches à accomplir dans chacune des situations d'apprentissage qui seront élaborées par l'enseignante ou l'enseignant.

Par exemple, la situation d'apprentissage *L'avenir de Roxane*, présentée au point 7.8 de ce cours, sollicite la contribution de trois compétences transversales : *Exploiter l'information*, *Actualiser son potentiel* et *Communiquer de façon appropriée*.

Lorsqu'il *Exploite l'information*, l'adulte recherche des données sur la dépendance liée aux jeux de hasard et d'argent en s'assurant que les sources consultées sont crédibles. Il les compare et juge de leur pertinence. Il organise les données retenues en un tout cohérent. Ainsi, il systématise sa quête d'information, se l'approprie et en tire profit.

Lorsqu'il *Actualise son potentiel*, l'adulte reconnaît ses caractéristiques personnelles quand il argumente et justifie ses choix. Il prend alors sa place et met à profit ses ressources dans l'adoption et le maintien de conduites préventives en ce qui a trait aux jeux de hasard et d'argent.

Finalement, lorsqu'il *Communique de façon appropriée*, l'adulte exprime des idées, des émotions et des intuitions, mais aussi un questionnement, un raisonnement et une argumentation en matière de dépendance et de prévention au regard des jeux de hasard et d'argent. Il utilise aussi le vocabulaire, les règles, les conventions et les codes particuliers de la communication. Ainsi, il gère sa communication, s'approprie divers langages et recourt à un mode de communication convenable pour faciliter ses relations avec autrui.

7.5 Contenu de formation

Le contenu de formation du cours permet à l'adulte de faire l'étude du phénomène de la dépendance liée aux jeux de hasard et d'argent. Il comprend cinq catégories de savoirs et leurs savoirs respectifs, ainsi que des exemples de repères culturels.

Rappelons que les éléments prescrits du cours sont les suivants : les compétences disciplinaires, leurs composantes et leurs manifestations, les catégories de savoirs et leurs savoirs, les familles de situations et les repères culturels. L'exploitation des repères culturels est prescrite, mais les exemples proposés dans le cours ne le sont pas.

➤ **Les catégories de savoirs et les savoirs**

Les catégories de savoirs du cours sont les suivantes :

- 1) Prévention et dépendance
- 2) Environnement personnel
- 3) Sphères d'influence
- 4) Conséquences sur soi et sur les autres
- 5) Ressources d'aide

La numérotation des catégories de savoirs ne vise pas à établir un ordre hiérarchique dans le traitement du contenu de formation.

Les pages qui suivent présentent chaque catégorie de savoirs ainsi que leurs savoirs respectifs.

Catégories de savoirs et savoirs

1) Prévention et dépendance	
<p>Approches préventives</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeu responsable (réduction des méfaits) • Abstinence <p>Actions de prévention</p> <ul style="list-style-type: none"> • Campagnes nationales de sensibilisation, d'information et d'éducation • Initiatives locales et régionales <p>Types de consommation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeux étatisés • Bingos organisés • Bingos en ligne • Courses de chevaux • Types de loterie (hebdomadaire, quotidienne, instantanée) • Loteries vidéo • Casinos • Jeux privés • Types de paris sportifs (entre individus, pronostic sportif (pool) dans un groupe, <i>bookmaker (bookie)</i> par l'entremise d'un tiers) • Cartes (familles, amis) • Cartes (tournoi) • Tirages • Jeux d'habiletés (golf, billard, fléchettes, etc.) • Internet (casino virtuel) • Bourse • Loterie promotionnelle (<i>sweepstake</i>) <p>Profils types des joueuses ou des joueurs</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le joueur récréatif ou social • Le joueur problématique • Le joueur excessif (pathologique) <p>Importance du phénomène</p> <ul style="list-style-type: none"> • Statistiques • Recherches • Situations de vie 	<p>Différences entre les hommes et les femmes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motivations • Type d'activités • Limite d'action <p>Buts recherchés par le jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Divertissement • Estime de soi • Plaisir • Réalisation de soi • Sensation • Socialisation • Appât du gain <p>Législation et réglementation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Loi interdisant la vente de produits de loteries aux mineurs (Protection des consommatrices et des consommateurs) • Loi sur la Société des loteries du Québec (c. S-13.1) et ses règlements • Code d'éthique publicitaire de Loto-Québec <p>Groupes de pression et d'opinion</p> <ul style="list-style-type: none"> • Union des tenanciers de bars du Québec • Association des établissements de divertissements <p>Sociétés d'État</p> <ul style="list-style-type: none"> • Régie des alcools, des courses et des jeux • Société des loteries vidéo du Québec (SLVQ) • Société des bingos du Québec (SBQ) • Société des casinos du Québec (SCQ) • Société des salons de jeux du Québec (SSJQ) <p>Ministères engagés dans la mise en œuvre du Plan d'action gouvernemental sur le jeu pathologique 2002-2005 (en continuité)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ministère de la Santé et des Services sociaux • Ministère de la Sécurité publique • Ministère des Finances
2) Environnement personnel	
<p>Loi de l'effet</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individu • Jeu (activité et son objet) • Contexte 	<p>Cycle de la dépendance</p> <ul style="list-style-type: none"> • Processus circulaire <ul style="list-style-type: none"> – Problèmes de la vie – Stress, angoisse, impuissance – Recherche de solutions adaptées ou compensatoires (exutoires) – Actions sur soi et son environnement ou soulagement temporaire et insatisfaction • Potentiel réversible du processus

Catégories de savoirs et savoirs

3) Sphères d'influence	
<p>Concepts</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perception • Croyance • Valeur • Préjugés • Notion de plaisir • Gain (importance de ce dernier) • Facteur de risque • Facteur de protection <p>Mythes et croyances véhiculés</p> <ul style="list-style-type: none"> • Provenance • Fondements • Discernement du vrai et du faux <p>Facteurs de risque</p> <ul style="list-style-type: none"> • Facteurs d'ordre personnel <ul style="list-style-type: none"> – Pensée magique et superstition – Compétitivité – Recherche de plaisir, de nouveauté et d'excitation – Toxicomanie – Impulsivité – Dépression – Recherche de satisfaction immédiate – Crise situationnelle – Importance significative du gain • Facteurs d'ordre familial ou intergénérationnel <ul style="list-style-type: none"> – Parent joueur excessif – Parent toxicomane – Difficultés financières – Valeurs familiales – Normes de réussite • Facteurs d'ordre scolaire et professionnel <ul style="list-style-type: none"> – Échec scolaire – Perte d'emploi • Facteurs d'ordre social et culturel <ul style="list-style-type: none"> – Pression des pairs – Voyages organisés vers les endroits de jeux 	<ul style="list-style-type: none"> • Facteurs d'ordre financier <ul style="list-style-type: none"> – Gain d'un proche – Crédit facile – Mauvaise organisation financière • Facteurs d'ordre politique et économique <ul style="list-style-type: none"> – Accessibilité – Cauton de l'État – Promotion du jeu <p>Facteurs de protection</p> <ul style="list-style-type: none"> • Facteurs d'ordre personnel <ul style="list-style-type: none"> – Jugement critique – Connaissances sur les jeux de hasard et d'argent en général, ainsi que sur le jeu excessif • Facteurs d'ordre familial ou intergénérationnel <ul style="list-style-type: none"> – Capacité à résoudre les conflits – Modèle parental positif (sain) – Normes de réussite – Valeurs familiales • Facteurs d'ordre scolaire et professionnel <ul style="list-style-type: none"> – Engagement personnel dans son milieu – Soutien des pairs • Facteurs d'ordre social et culturel <ul style="list-style-type: none"> – Sentiment d'appartenance à un groupe • Facteurs d'ordre politique et économique <ul style="list-style-type: none"> – Campagnes de prévention – Mesures de restriction

Catégories de savoirs et savoirs

4) Conséquences sur soi et sur les autres	
<p>Conséquences psychosociales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Détresse psychologique • Dépression • Tentatives de suicide et suicide • Accidents, décès et blessures involontaires • Violence conjugale et familiale • Abus sexuels • Altercations • Décrochage scolaire • Troubles du comportement à l'école • Difficultés d'apprentissage • Négligence parentale • Transmission intergénérationnelle des problèmes de consommation • Propagation de maladies infectieuses (VIH, hépatite, ITS) • Problèmes au travail • Comportements sexuels à risque 	<p>Conséquences économiques</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coûts directs <ul style="list-style-type: none"> – Soins de santé – Respect des règles de justice – Accident de la route – Endettement • Coûts indirects <ul style="list-style-type: none"> – Perte de productivité – Perte de sens dans sa vie – Absentéisme
5) Ressources d'aide	
<p>Ressources d'aide privées, publiques et communautaires</p> <ul style="list-style-type: none"> • Centres de santé et de services sociaux (CSSS) • Centres de réadaptation en dépendance • Loto-Québec • Programme d'autoexclusion des casinos • Fondation Mise sur toi • Organismes communautaires et groupes d'entraide • Initiatives locales et régionales pour la prévention des jeux de hasard et d'argent • Lignes téléphoniques • Centres de crise • Jeu : aide et référence • Site Web : http://gambling.psy.ulaval.ca/probleme-jeu.html 	<p>Ressources du milieu scolaire</p> <ul style="list-style-type: none"> • Soutien aux élèves

➤ **Les repères culturels**

Les exemples de repères culturels amènent l'adulte à porter un regard sur des problématiques sociales en rapport avec la dépendance liée aux jeux de hasard et d'argent. Ils traitent de différents problèmes, mettent en relation différents personnages dans divers contextes et soulèvent des mythes et des croyances afin d'alimenter la réflexion, de dégager une bonne compréhension des problématiques à l'étude et de favoriser le maintien, l'acquisition ou l'activation de saines habitudes de vie et de comportements responsables.

Les exemples de repères culturels utilisés dans ce cours sont :

- Jeu et culpabilité
- Vie familiale
- Réintégration sociale et influences
- Projet de carrière et plaisir du jeu

Ces exemples sont fictifs, ce qui permet l'étude de problématiques de dépendance sans les personnaliser. Cela prépare le transfert des apprentissages : le cas échéant, l'adulte sera en mesure de mettre en pratique ses apprentissages dans des situations de vie authentiques.

L'utilisation en classe de repères culturels est prescrite. Toutefois, les exemples présentés dans ce cours ne le sont pas.

Exemple de repère culturel : Jeu et culpabilité

Karine est nerveuse. Elle fouille dans toutes ses poches de pantalon, vide le contenu de son porte-monnaie, regarde dans sa cachette... plus un sou! Pourtant, à son arrivée au bar, elle avait de l'argent pour toute la semaine. Elle essaie de persuader quelques connaissances de lui en prêter : « C'est pour la petite; elle a besoin d'un manteau et de bottes pour l'hiver, et je n'ai pas d'argent. Avec 150 \$, je pourrais me débrouiller. » Toutefois, comme Karine ne remet jamais les sommes empruntées, personne ne lui fait confiance.

Il est loin le temps où Karine s'amusait en compagnie de ses amies. Elle pratiquait son sport préféré et n'avait pas de soucis, car ses parents s'occupaient de tout. Elle était d'ailleurs considérée comme une fille active et pleine de joie. Cependant, depuis le cégep, sa vie a vraiment changé. Il y a eu le déménagement, la naissance de sa fille et les soucis financiers qui ont augmenté son stress. Un jour, elle a découvert le plaisir procuré par les appareils de loterie vidéo (ALV). Spontanément, elle a aimé l'effet que lui a procuré la machine. C'était comme une bouffée d'adrénaline.

De jour en jour, Karine ne voit plus le temps passer. Devant sa machine, elle a l'impression d'être dans un autre monde, comme hypnotisée. D'ailleurs, elle a déjà gagné 750 \$ en quelques minutes! Elle s'est alors imaginée en vacances avec sa fille, sur une plage, au soleil. Après une série de petits gains et de pertes, Karine vit maintenant des périodes de déprime incroyables et son niveau de stress est au maximum. Elle cherche à se concentrer devant sa machine. Habituellement, lorsqu'elle pense à son oncle Henri, elle est chanceuse. D'ailleurs, elle conserve précieusement son porte-bonheur, le petit lapin qu'il lui a donné. Avant chaque mise importante, elle le garde dans sa main gauche.

Le temps que Karine consacre à la recherche d'argent a augmenté. Le jeu a pris toute la place et elle s'occupe de moins en moins de sa fille. Elle se voit comme une mauvaise mère et elle se sent coupable. Toutefois, elle ne peut plus arrêter de jouer; elle a tellement investi. Elle ne pense qu'à une chose, se refaire. Elle dort difficilement. Il lui arrive également de ne pas manger pendant toute une journée et elle souffre parfois de maux d'estomac. Les dettes se sont accumulées et Karine est de plus en plus déprimée. Elle ne voit pas de solution à ses problèmes financiers. Elle a des idées noires et elle se demande si la seule solution ne serait pas de mettre fin à sa vie. De cette façon, sa fille pourrait avoir un petit héritage et ses propres problèmes personnels seraient également réglés.

Que peut-elle faire d'autre?

Exemple de repère culturel : Vie familiale

Georges est un jeune père de famille au tempérament fonceur, qui porte dans son cœur le succès de sa nouvelle entreprise. Il essaie de concilier travail et famille et il tient à être présent à la maison pour le souper. Habituellement, il est de retour vers 17 heures. Cependant, depuis quelque temps, il dit devoir rencontrer des clients à l'improviste. Comme son horaire est déjà complet, les rendez-vous ont lieu le soir et il n'avise plus Madeleine, sa conjointe. Il lui arrive régulièrement d'être absent pour les repas et il réagit parfois de façon irritable et impatiente envers sa conjointe et leur fils Olivier. Madeleine relie les sautes d'humeur de Georges à un surcroît de travail. Elle constate aussi que celui-ci semble préoccupé par leur situation financière. Il lui a emprunté de l'argent, en étant évasif relativement aux raisons de ces emprunts. Madeleine s'inquiète au sujet de ces changements de comportement : « A-t-il une maîtresse? Des problèmes de drogue? A-t-il fait de mauvaises transactions financières? »

Le temps passe, et Georges est de plus en plus absent de la maison. Madeleine s'occupe maintenant seule des obligations familiales et son salaire de secrétaire lui permet difficilement de payer les factures. Comme sa mère agissait autrefois avec son père, Madeleine tente de cacher sa situation. Elle reconnaît une certaine parenté avec les problèmes d'alcool de son père, mais elle n'arrive pas à déterminer la cause des changements de comportement de son conjoint. Ces derniers ne présentent pas de signes extérieurs comme ceux qui étaient liés à l'intoxication de son père. Cependant, les absences répétées, les difficultés financières et les mensonges ont fini par créer de la méfiance. Madeleine devient alors attentive à tous les indices. À la suite de recherches et de lectures, elle pense que son conjoint a des problèmes de jeu. Toutefois, Georges le nie... C'est une période intense en émotions.

Madeleine a tendance à s'isoler et échoue dans ses tentatives de maîtriser la situation. Graduellement, sa condition de santé se détériore : insomnie, maux de tête fréquents et augmentation du niveau de stress. Les problèmes de jeu sont à l'origine de nombreux conflits et elle pense à la séparation. Ce contexte familial a également des conséquences sur Olivier. Il est devenu turbulent et il éprouve des problèmes de concentration. Son rendement scolaire a diminué et les relations avec ses camarades de classe se sont détériorées. Bien que Madeleine veuille le protéger et le mettre à l'abri des conséquences négatives, elle est moins à l'écoute des besoins affectifs et émotionnels de son fils.

Le jeu perturbe la vie familiale, non seulement à cause du stress financier et de ses conséquences négatives, mais également en raison de la détérioration de la base de confiance qui unissait jusque-là les membres de cette famille. Madeleine se sent épuisée, impuissante et en colère. Elle n'arrive pas à trouver seule les solutions pour s'en sortir.

Exemple de repère culturel : Réintégration sociale et influences

Inculpé il y a quelque temps pour possession de cannabis et pour possession dans le but d'en faire le trafic, Kavin va obtenir sa libération conditionnelle dans un mois. Après avoir participé au programme d'intégration sociale du milieu carcéral, il a constaté qu'il aime le travail manuel. Il veut maintenant changer sa vie et se prendre en main. Cette décision l'oblige à faire des changements de comportement, à quitter sa ville natale et à s'éloigner de sa sœur avec qui il a cependant un bon contact. De plus, il doit couper tous les liens avec son ancien gang. Appartenir à ce groupe d'amis lui a apporté trop de conséquences négatives.

Le grand jour est enfin arrivé et Kavin s'installe dans une autre ville. Cependant, après deux mois, il se sent seul, car il est sans famille et sans amis. Les employeurs n'osent pas lui donner une chance de faire ses preuves et de leur montrer ses compétences. Pour se distraire, il se balade régulièrement au centre-ville. Un jour, machinalement, il entre dans un bar et commande un café. Il est prudent et ne doit pas consommer d'alcool, car il n'arrive pas à contrôler sa consommation. Soudainement, il est distrait par les cris d'une femme. Elle présente un coupon : elle vient de gagner 500 \$ après avoir misé 20 \$ aux appareils de loterie vidéo (ALV). Impressionné par ce gain facile, Kavin se demande s'il pourrait, lui aussi, avoir cette chance et améliorer ses conditions de vie. Il mise donc le seul billet de 20 \$ qu'il a en poche. Après seulement une demi-heure, il a gagné 350 \$. La chance lui sourit. Il pense avoir trouvé la solution à ses problèmes d'argent. Heureux, il retourne chez lui.

Durant les semaines suivantes, Kavin retourne régulièrement au bar et il a l'impression de briser sa solitude. Au début, la chance est au rendez-vous, mais, par la suite, de petits gains et des pertes alternent. « C'est une mauvaise passe, et je vais me refaire bientôt », se dit-il. Afin de pouvoir continuer à jouer, il confie donc aux prêteurs sur gages sa montre et son téléviseur.

À l'occasion d'une rencontre de suivi avec son intervenant social, Kavin parle de ses difficultés. Il affirme se sentir un peu déprimé et il a graduellement délaissé sa recherche d'emploi. Il en connaît la raison principale : ses pertes au jeu. Cependant, il craint d'en parler, car, selon ses conditions de remise en liberté, il ne doit pas aller dans les bars.

L'homme de 28 ans a l'impression de revivre les mêmes sentiments de honte et de culpabilité et le même cheminement qui l'a mené en prison. Cette image le ramène à la réalité et il décide d'en parler : « Finies les niaiseries, j'ai besoin d'aide. »

Exemple de repère culturel : Projet de carrière et plaisir du jeu

Roxane s'est s'inscrite à temps partiel en formation professionnelle pour devenir coiffeuse-styliste. Elle considère son retour aux études comme essentiel pour avoir de l'avancement. Malgré les exigences de la formule travail-études, elle est confiante en l'avenir. Elle aime passer des soirées en famille à jouer aux cartes avec son oncle Paul et, à l'occasion, elle achète des loteries instantanées, de préférence la Lotto 6/49. Depuis quelque temps, elle va prendre un verre et jouer aux appareils de loterie vidéo (ALV) en compagnie d'une amie. Roxane n'estime pas que son nouvel intérêt pour les ALV est problématique, car elle joue uniquement pour le plaisir. Le gain important de la semaine passée lui laisse croire qu'elle est une personne chanceuse. Comme elle veut maintenir sa chance, elle joue plus souvent pour améliorer sa performance : « C'est en jouant que je vais m'améliorer et devenir habile », se dit-elle.

Roxane va maintenant seule au bar et joue régulièrement. Elle a l'air de plus en plus préoccupée, ne dîne plus à l'école avec ses amies et ne parle plus du plaisir de jouer. Elle arrive difficilement à se concentrer et elle a échoué aux derniers tests de français. Son employeur a remarqué de nouveaux comportements : elle arrive en retard au travail et elle invente toutes sortes de raisons pour emprunter de l'argent. Certains la soupçonnent même de vols dans la petite caisse. Sa carte de crédit lui permet des avances de fonds, mais actuellement elle ne rembourse que le solde minimal. À force de jouer pour se refaire, elle a épuisé toutes ses économies et le montant de 2 000 \$ qu'elle avait épargné pour l'achat d'une automobile s'est envolé.

Parfois, Roxane pense à s'arrêter de jouer. Elle a d'ailleurs réussi à s'éloigner des machines pendant deux semaines. Cependant, c'est difficile, et chaque fois elle recommence à jouer. Elle gagne juste ce qu'il faut pour continuer. Dernièrement, lors d'une activité de prévention à l'école, un message a retenu son attention : « Si le jeu n'est plus un jeu, vous avez peut-être besoin d'aide. » Sans savoir vraiment pourquoi, elle a décidé de noter le numéro de téléphone que donnait l'animateur.

En se regardant dans le miroir, Roxane ne reconnaît plus cette jeune femme déterminée qui voulait réaliser son projet de carrière : « Il faut que j'arrête, ça ne peut plus durer. » Elle retrouve le numéro qu'elle a conservé et elle téléphone pour demander de l'aide.

Ce repère culturel est exploité dans l'exemple de situation d'apprentissage proposé pour le présent cours, à la section 7.8.

7.6 Familles de situations

Les familles de situations proposent des contextes d'apprentissage qui contribuent à donner un sens à ce que l'adulte apprend. Elles permettent de regrouper des situations d'apprentissage qui ont un lien de parenté. Dans ce cours, la famille de situations retenue est celle des *jeux de hasard et d'argent*.

7.7 Domaines généraux de formation

Le cours *Prévention de la dépendance liée aux jeux de hasard et d'argent* entretient des liens avec tous les domaines généraux de formation du programme d'études. Chacun de ces domaines suscite plusieurs interrogations, qui constituent autant de sujets susceptibles d'alimenter des situations d'apprentissage.

Ainsi, la situation d'apprentissage proposée dans ce cours et intitulée *L'avenir de Roxane* rejoint l'intention éducative du domaine général de formation *Environnement et consommation*, qui est d'*amener l'adulte à entretenir un rapport dynamique avec son milieu tout en gardant une distance critique à l'égard de l'exploitation de l'environnement et de la consommation*. L'axe de développement *Utilisation responsable de biens et de services* permet à l'adulte de prendre en compte ses responsabilités, ses désirs et ses priorités, et d'établir un rapport critique face aux jeux de hasard et d'argent dans le cadre de la réussite de son projet de carrière.

7.8 Exemple d'une situation d'apprentissage

Une situation d'apprentissage place l'adulte au cœur de l'action et l'amène à développer des compétences, à construire des connaissances et à mobiliser des ressources multiples et variées. Elle repose sur une intention pédagogique qui est mise en relation avec différents éléments du programme d'études et du cours.

La situation d'apprentissage qui suit présente :

- 1) la référence aux éléments du programme d'études et du cours;
- 2) le contexte de la situation : situation de départ et situation-problème;
- 3) l'intention pédagogique, les activités et le lien avec les compétences disciplinaires.

Cette situation d'apprentissage s'intitule *L'avenir de Roxane*.

1) La référence aux éléments du programme d'études et du cours <i>Prévention de la dépendance liée aux jeux de hasard et d'argent</i>	
Domaine général de formation	<ul style="list-style-type: none"> • Environnement et consommation
Compétences transversales	<ul style="list-style-type: none"> • Exploiter l'information • Actualiser son potentiel • Communiquer de façon appropriée
Famille de situations	<ul style="list-style-type: none"> • Jeux de hasard et d'argent
Compétences disciplinaires	<ul style="list-style-type: none"> • S'interroger sur le phénomène de la dépendance • Interpréter le phénomène de la dépendance • Poser un regard critique sur la prévention de la dépendance
Catégories de savoirs	<ul style="list-style-type: none"> • Prévention et dépendance • Environnement personnel • Sphères d'influence • Conséquences sur soi et sur les autres • Ressources d'aide
Repère culturel	<ul style="list-style-type: none"> • Projet de carrière et plaisir du jeu

2) Le contexte de la situation : situation de départ et situation-problème
<p>Roxane s'est s'inscrite à temps partiel en formation professionnelle pour devenir coiffeuse-styliste. Elle considère son retour aux études comme essentiel pour avoir de l'avancement. Malgré les exigences de la formule travail-études, elle est confiante en l'avenir. Elle aime passer des soirées en famille à jouer aux cartes avec son oncle Paul et, à l'occasion, elle achète des loteries instantanées, de préférence la Lotto 6/49. Depuis quelque temps, elle va prendre un verre et jouer aux appareils de loterie vidéo (ALV) en compagnie d'une amie. Roxane n'estime pas que son nouvel intérêt pour les ALV est problématique, car elle joue uniquement pour le plaisir. Le gain important de la semaine passée lui laisse croire qu'elle est une personne chanceuse. Comme elle veut maintenir sa chance, elle joue plus souvent pour améliorer ses performances : « C'est en jouant que je vais m'améliorer et devenir habile », se dit-elle.</p> <p>Roxane va maintenant seule au bar et joue régulièrement. Elle a l'air de plus en plus préoccupée, ne dîne plus à l'école avec ses amies et ne parle plus du plaisir de jouer. Elle arrive difficilement à se</p>

2) Le contexte de la situation : situation de départ et situation-problème

concentrer et elle a échoué aux derniers tests de français. Son employeur a remarqué de nouveaux comportements : elle arrive en retard au travail et elle invente toutes sortes de raisons pour emprunter de l'argent. Certains la soupçonnent même de vols dans la petite caisse. Sa carte de crédit lui permet des avances de fonds, mais actuellement elle ne rembourse que le solde minimal. À force de jouer pour se refaire, elle a épuisé toutes ses économies et le montant de 2 000 \$ qu'elle avait épargné pour l'achat d'une automobile s'est envolé.

Parfois, Roxane pense à s'arrêter de jouer. Elle a d'ailleurs réussi à s'éloigner des machines pendant deux semaines. Cependant, c'est difficile, et chaque fois elle recommence à jouer. Elle gagne juste ce qu'il faut pour continuer. Dernièrement, lors d'une activité de prévention à l'école, un message a retenu son attention : « Si le jeu n'est plus un jeu, vous avez peut-être besoin d'aide. » Sans savoir vraiment pourquoi, elle a décidé de noter le numéro de téléphone que donnait l'animateur.

En se regardant dans le miroir, Roxane ne reconnaît plus cette jeune femme déterminée qui voulait réaliser son projet de carrière : « Il faut que j'arrête, ça ne peut plus durer. » Elle retrouve le numéro qu'elle a conservé et elle téléphone pour demander de l'aide.

3) L'intention pédagogique, les activités et le lien avec les compétences disciplinaires

Intention pédagogique : L'adulte est amené à comprendre le développement d'une dépendance liée aux jeux de hasard et d'argent

Activités	Compétences disciplinaires
<p>Afin de comprendre la situation de Roxane, l'adulte trace le portrait d'une situation de dépendance liée aux jeux de hasard et d'argent, se réfère au processus de développement d'une situation de dépendance et circonscrit le phénomène et son évolution. Pour ce faire, il réalise les activités suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • collecte d'information sur le phénomène de la dépendance; • lecture de documents variés, pertinents et crédibles; • présentation orale ou écrite du portrait de la situation : interrogation et argumentation critique; • description du profil de joueuse de Roxane : tableau à préparer; • schématisation de la situation de Roxane avec la loi de l'effet et le cycle de la dépendance. 	<p>S'interroger sur le phénomène de la dépendance</p>
<p>En explorant davantage la situation de Roxane, l'adulte met en évidence l'influence des facteurs de risque et des facteurs de protection mis en cause, les conséquences possibles et les ressources d'aide pouvant intervenir dans le contexte de cette mise en situation. Pour ce faire, il réalise les activités suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • inventaire des mythes, des croyances, des perceptions et des valeurs mis en cause et description de leur influence sur l'opinion et le jugement; • recherche d'information complémentaire, pertinente et crédible sur le phénomène de la dépendance : facteurs de risque et facteurs de protection; 	<p>Interpréter le phénomène de la dépendance</p>

3) L'intention pédagogique, les activités et le lien avec les compétences disciplinaires Intention pédagogique : L'adulte est amené à comprendre le développement d'une dépendance liée aux jeux de hasard et d'argent	
Activités	Compétences disciplinaires
<ul style="list-style-type: none"> • explication du rôle des facteurs de risque et des facteurs de protection dans la situation de dépendance de Roxane; • mise en évidence des conséquences économiques et des autres conséquences associées à la dépendance de Roxane; • reconnaissance des ressources personnelles pouvant favoriser la responsabilisation et la conduite préventive chez Roxane; • inventaire des ressources d'aide pouvant intervenir dans la situation de Roxane; • comparaison de la situation de Roxane avec une autre situation; • formulation d'un point de vue critique sur le phénomène de la dépendance. 	
<p>Enfin, l'adulte pose un regard critique sur la prévention de la dépendance. Pour ce faire, il réalise les activités suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • formulation d'une position personnelle sur l'utilité ou non des approches préventives; • inventaire des ressources d'aide présentes dans son milieu : rôles et services offerts; • présentation orale ou écrite sur l'efficacité ou non des moyens mis à la disposition du public pour prévenir des situations de dépendance; • bilan des apprentissages faits; • reconnaissance de lieux de transfert de ses apprentissages. 	<p>Poser un regard critique sur la prévention de la dépendance</p>

7.9 Attentes de fin de cours

En développant la compétence *S'interroger sur le phénomène de la dépendance*, l'adulte trace le portrait d'une situation liée aux jeux de hasard et d'argent et se familiarise avec la loi de l'effet et le cycle de la dépendance. Cela suscite chez lui l'intérêt, la curiosité et la rigueur intellectuelle. Il devient attentif au processus de développement d'une dépendance et à la portée des approches préventives. Il exploite l'information pour constater que ce phénomène est complexe, qu'il s'explique rarement par lui-même et que, pour le comprendre, il faut s'interroger sur ses multiples aspects.

En développant la compétence *Interpréter le phénomène de la dépendance*, l'adulte répond à ses interrogations sur la dépendance liée aux jeux de hasard et d'argent. Il s'appuie sur une démarche rigoureuse et des données crédibles. Il fonde son interprétation sur l'influence des facteurs de risque et des facteurs de protection, sur les conséquences d'une dépendance pour la personne, ses proches et la société, ainsi que sur des ressources d'aide significatives. Il nuance son interprétation par une argumentation critique. Il prend alors une certaine distance à l'égard de ses propres représentations et il évite les conclusions hâtives.

En développant la compétence *Poser un regard critique sur la prévention de la dépendance*, l'adulte est amené à rendre compte du cheminement suivi pour formuler son interrogation et construire son interprétation. Il réfléchit alors sur la pertinence d'intervenir en amont des problèmes ou de prévenir la récurrence. Il explique sa position par rapport à une intervention préventive en ce qui a trait à la dépendance aux jeux de hasard et d'argent. Il démontre, à l'aide de données, l'utilité ou non des approches mises en avant par les ressources d'aide et il considère leur rôle et leurs actions dans le milieu en appréciant l'efficacité des moyens mis à la disposition du public pour prévenir des situations de dépendance. L'adulte pose un regard critique sur la prévention de la dépendance, il fait preuve de discernement et il actualise son potentiel, notamment en prenant position et en mettant à profit ses réflexions.

7.10 Critères d'évaluation

Pour soutenir l'apprentissage de l'adulte et évaluer les compétences disciplinaires en fin de cours, l'enseignante ou l'enseignant fonde son jugement sur des critères d'évaluation.

Compétences disciplinaires	Critères d'évaluation
<p>S'interroger sur le phénomène de la dépendance</p> <p>Interpréter le phénomène de la dépendance</p> <p>Poser un regard critique sur la prévention de la dépendance</p>	<p>Utilisation adéquate de l'information recueillie au regard du phénomène de la dépendance liée aux jeux de hasard et d'argent.</p> <p>Analyse rigoureuse des facteurs de risque et des facteurs de protection mis en cause dans une situation de dépendance liée aux jeux de hasard et d'argent.</p> <p>Argumentation pertinente et cohérente sur la prévention de la dépendance liée aux jeux de hasard et d'argent en s'appuyant sur des sources variées et crédibles.</p>

