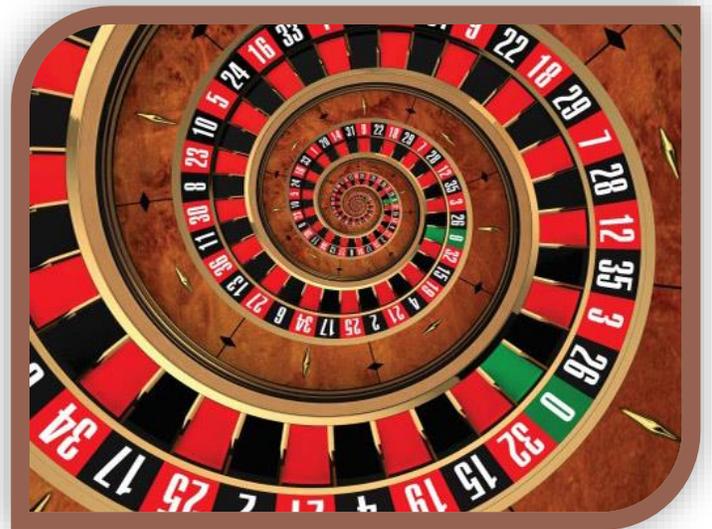




Centre de Formation Professionnelle des casinos

Déclaration d'activité enregistrée sous le N°11 75 53377 75 auprès du préfet de région d'Ile de France

Prévention contre l'addiction





VIDEO FORMATION

Qualifiante non certifiante

Formation obligatoire (au sens de l'article L6321-2)

Sommaire

Objectif(s)	2
Publics et Prérequis.....	2
Durée.....	2
Méthodes Pédagogiques	3
Programme:	3
Moyens Pédagogiques	4
Moyens d'encadrement:	4
Dispositif de suivi	4
Dispositif d'appréciation des résultats.....	5

Objectif(s)

L'objectif d'une action de formation de formation professionnelle correspond au but précis qu'elle se propose d'atteindre et vise une évolution des savoirs et des savoir-faire des bénéficiaires de l'action à partir de leurs connaissances, compétences, qualifications et besoins.

Prévention contre l'addiction et détection de joueur en difficulté

- ✓ Acquérir les connaissances nécessaires en matière de prévention contre l'addiction et détection de joueur en difficulté
- ✓ Intégrer la notion de jeu responsable,
- ✓ Identifier les réflexes et comportements à adopter et ceux à proscrire en matière de jeu responsable.

Compétences techniques et fonctionnelles à acquérir :

- Connaître le principe de l'addiction
- Détecter les joueurs en difficulté

Publics et Prérequis

- Formation initiale : Sans niveau spécifique
- Publics concernés : Tous Publics
- Connaissances préalable requises : Aucune

Durée

L'action de formation sera d'une durée de 2h00 en présentiel.

Méthodes Pédagogiques

Une méthode pédagogique décrit le moyen pédagogique adopté par le formateur pour favoriser l'apprentissage et atteindre son objectif pédagogique.

Méthode pédagogique utilisée :

➤ **Méthode passive, expositive ou magistrale :**

Le formateur maîtrise un contenu structuré et transmet ses connaissances sous forme d'exposé : c'est le cours magistral

Programme

Accueil des participants et présentation

I- Qu'est-ce qu'une addiction ?

II- Le jeu pathologique

1- Les modèles explicatifs

- a- Le modèle comportementaliste
- b- Le modèle cognitiviste

- *L'illusion d'avoir le contrôle sur le hasard*
- *Le déni de l'indépendance des tours.*
- *La non prise en compte de l'espérance de gains négatifs*

III- Les conséquences du jeu pathologique

1- Problèmes financiers

2- Difficultés sur le plan social

3- Détérioration de la santé mentale du joueur

4- Difficultés au travail

5- Conséquences légales du jeu

IV- L'évolution de la pathologie : Les trois phases du développement du jeu pathologique

- 1- La phase de gains
- 2- La phase de perte
- 3- La phase de désespoir

V- Le profil des joueurs pathologiques

- 1- Quels sont les éléments que vous pouvez détecter ?
- 2- Que faire quand on repère ces comportements chez un joueur ?

Moyens Pédagogiques

- Utilisation d'une vidéo pédagogique
- Dans la salle de formation théorique : mise en place de tables et de chaises pour tous les apprenants, ainsi que d'un écran et d'une ou deux tables à disposition du formateur. Idéalement, mise en place d'un « paperboard » avec un rouleau de feuilles adaptées.

Moyens d'encadrement

- Salarié en poste dans l'entreprise utilisatrice de la prestation de vidéo formation

Dispositif de suivi

- Feuilles de présence émargées par les stagiaires et le formateur,
- Questions orales ou écrites (QCM)

Dispositif d'appréciation des résultats

Des évaluations via des questionnaires sont effectuées au cours et à la fin de la formation. L'évaluation finale vise à valider ou non l'acquisition des connaissances à l'issue du parcours de formation.

Le salarié est placé dans une salle calme, et sous l'autorité du responsable de la détection des joueurs en difficulté.

Il visionne la première partie de la vidéo, puis remplit la première partie du questionnaire.

Puis la seconde partie, et il remplit la seconde partie du questionnaire.

Un temps d'échange, notamment sur les cas concrets, est organisé avec le responsable.

Pendant ce temps d'échange, le responsable corrige le questionnaire / le commente.

1. Les 3 niveaux de compétences retenus

Niveau	Compétences
A	Les connaissances nécessaires à la maîtrise de la compétence sont acquises.
B	Les connaissances nécessaires à la maîtrise de la compétence sont partiellement acquises.
C	Les connaissances nécessaires à la maîtrise de la compétence ne sont pas acquises.

2. Le nombre de points attribués par niveau

Niveau A = 4 points	Niveau B = 2 points	Niveau C = 1 point
---------------------	---------------------	--------------------

3. Niveau de compétence requis à partir des critères d'évaluation déterminés

Compétences	Niveau	Nombre de points
Les obligations réglementaires		
La notion de jeu responsable		
La prévention		
Total		