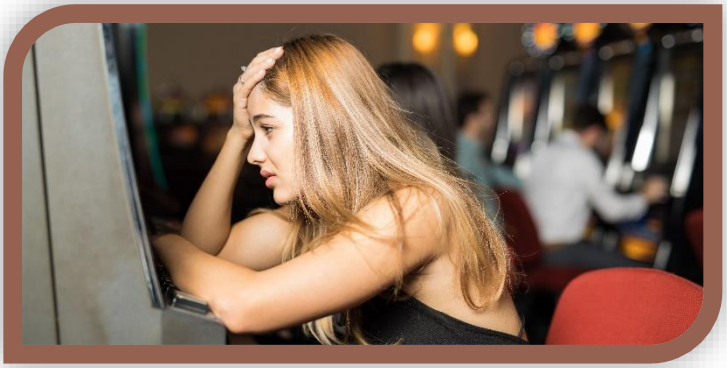
Prévention du jeu excessif et détection des joueurs en difficulté



FOAD

Formation ouverte et à distance

(FOAD)

Qualifiante non certifiante

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

Sommaire

Objectif(s) 2
Publics et Prérequis 2
Type d'activités effectuées et durée estimée 3
Organisation de l'action de formation 3
Modalités d'assistance pédagogique et technique 3
Programme 4
Moyens Pédagogiques 5
Dispositifs de suivi 5
Evaluations 6

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 du jeu excessif et détection des joueurs en difficulté

La formation " Prévention du jeu excessif et détection des joueurs en difficulté " a pour objet de former les employés de jeux nouvellement agréés.

Cette formation permet d'acquérir les connaissances nécessaires en matière de prévention contre l'addiction et de détection de joueur en difficulté.

Elle vise également à développer de véritables réflexes naturels en matière de jeu responsable et ainsi permettre aux employés de jeux agréés de faire partie de la chaîne de prévention.

Compétences techniques et fonctionnelles à acquérir :

- ✓ 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.

Publics et Prérequis

- ➢ Formation initiale :
  - Sans niveau spécifique
- ➢ Publics concernés : tous publics
- ➢ Capacité : 1 stagiaire

Type d'activités effectuées et durée estimée

L'action de formation est d'une durée globale estimée de 1 heure et se déroule intégralement à distance en FOAD.

La **FOAD** (Formation Ouverte et/ou A Distance) est un dispositif de formation souple comportant des apprentissages individualisés et l'accès à des ressources à distance.

L'apprenant suit la formation à son rythme, par exemple lors de plusieurs connexions. Le parcours est sauvegardé d'une connexion à l'autre.

Organisation de l'action de formation

L'apprenant s'engage à :

- respecter le planning global et/ou le programme détaillé de la formation ;
- suivre avec assiduité la formation ;
- participer de manière pro active à la formation en FOAD
- réaliser les travaux demandés et/ou attendus dans le cadre de sa formation ;

Modalités d'assistance pédagogique et technique

L'organisme de formation s'engage à accompagner pédagogiquement le bénéficiaire dans sa progression et assure :
- un suivi individuel et une assistance pédagogique à travers l'accompagnement effectué par l'encadrant ;
- l'information du bénéficiaire concernant les éventuelles modifications de son parcours pédagogique ;
- l'accès aux outils pédagogiques disponibles en FOAD au regard des objectifs identifiés ;

- le déploiement des moyens matériels et techniques pour le suivi de la formation du bénéficiaire ;
- la vérification des compétences acquises par le bénéficiaire avant la réalisation de l'évaluation finale ;

Une assistance pédagogique et technique est disponible du lundi au vendredi de 9h30 à 17h30.
Sa fréquence et sa durée dépendent des besoins de l'apprenant.
L'assistance pédagogique et technique n'est pas possible les jours fériés.

Nom et compétences de l'encadrant :
Nom : DESCORMIERS Thierry,
Statut : Responsable formation du CFPC
Certificat de Compétences en Entreprise (CCE) "Exercer la mission de formateur en entreprise"

Modalités de contact :

L'apprenant pose directement ses questions au formateur depuis la plateforme E-learning « QUEOVAL ».
Un espace est dédié à l'assistance pédagogique et technique.
La réponse de l'encadrant est envoyée sur l'adresse email de l'apprenant.

Programme

Avant la formation :

Le CFPC analyse le besoin du bénéficiaire en lien avec l'entreprise et/ ou le financeur concerné (s) en effectuant une évaluation diagnostic du futur apprenant.

Le test de positionnement est effectué en amont de la formation. Il a pour objet de viser les acquis plus que les aptitudes. Le résultat de cette évaluation "diagnostic" nous donne des informations dans le but d'ajuster la formation aux différents profils des stagiaires. Il permet également de créer des groupes homogènes.

1. Qu'est-ce qu'une addiction ?
2. Le jeu pathologique,
3. Les modèles explicatifs du jeu pathologique,
   a) Le modèle comportementaliste
   b) Le modèle cognitiviste
   c) Les 3 erreurs de raisonnement du joueur excessif
4. Les conséquences du jeu pathologique,
5. L'évolution de la pathologie,
6. Les actions de prévention.

Moyens Pédagogiques

- Plateforme d'apprentissage LMS : QUEOVAL : Il permet également le contrôle de l'assiduité et le suivi.
- Supports pédagogiques et techniques disponible sur la plateforme
- Des fiches techniques concernant des points particuliers disponible sur la plateforme

Dispositifs de suivi

Le CFPC réalise un contrôle permanent de l'assiduité de l'apprenant via un logiciel LMS « QUEOVAL ».
Une attestation d'assiduité justifiant de la réalisation des travaux par le stagiaire ainsi que du passage des tests, des évaluations intermédiaires et finales est remise à la fin du parcours de formation.

Evaluations

Pendant le parcours de formation :

A la fin de chaque leçon, une évaluation formative est réalisée (exercice, questionnaire à choix multiples, texte à trous etc…)

L'évaluation formative permet au stagiaire de se rendre compte de sa progression, de ses forces et de ses faiblesses en prenant en compte son niveau initial.

Après le parcours de formation :

A la fin du parcours de formation, une évaluation finale, sous la forme d'un questionnaire à choix multiples, est effectuée.

L'évaluation finale vise à valider ou non l'acquisition des connaissances à l'issue du parcours de formation.

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 maitrise de la compétence sont partiellement acquises.
C	Les connaissances nécessaires à la maitrise 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
Acquérir les connaissances nécessaires en matière de prévention contr 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 e matière de jeu responsable		
Total		