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

FORMATION EXTERNE

Qualifiante non certifiante.

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

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.

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

- Mise à disposition de locaux
- 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

- Formateur interne

Dispositif de suivi

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

Dispositif d'appréciation des résultats

1. **Les 3 niveaux de compétences retenus**

Niveau	Compétences
A	**Les connaissances nécessaires à la maîtrise de la compétence sont très développées.** Le stagiaire sait utiliser de manière autonome sa compétence pour gérer toutes les situations. Il est reconnu comme expert dans ce domaine de compétences. Il est capable de former un collègue à l'acquisition ou au développement de la compétence en question.
B	**Les connaissances nécessaires à la maitrise de la compétence sont acquises.** Le stagiaire sait les utiliser, de manière autonome, dans des situations courantes. Le recours à la hiérarchie pour exercer la compétence reste ponctuel si la situation le nécessite.
C	**Les bases élémentaires de la compétence sont acquises.** Le stagiaire sait les utiliser pour faire face à des situations simples. Dès que la situation se complexifie, il sollicite l'aide d'une personne maitrisant la compétence en question.

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		