

Résumé du rapport final - #AUSGEGLICHEN

Au début du projet, l'application utilisée pour réaliser #AUSGEGLICHEN a été modifiée et mise à jour. Ces travaux se sont révélés plus difficiles que supposé : il a donc fallu consacrer plus de temps que prévu à la phase de test. Malgré ces imprévus, la promotion a pu démarrer en août. Au total, 56 enseignants ont pris part au projet, dont 47 avec leurs classes, et 920 élèves ont téléchargé l'application, parmi lesquels 91,3 % ont participé à des actions.

Dans le cadre de l'action consistant à s'abstenir de consommer, les élèves pouvaient publier des messages en ligne. Au total, 132 publications ont été comptabilisées, dont 8 sur l'application dédiée. Les élèves ont moins utilisé que prévu la possibilité de publier des photos de points de vente : ils en ont partagé neuf, dont cinq ont servi par la suite à des achats tests. Ce faible intérêt s'explique notamment par le positionnement de l'action en question dans l'application.

Trois courts métrages (en allemand) ont été réalisés afin de mettre les connaissances actuelles à profit et de tenir compte des profils de groupes cibles élaborés par la Haute école des sciences appliquées de Zurich (ZHAW). Ils abordent les sujets suivants :

- La nocivité du vapotage : [Nikotinsucht durch Vapes - wie gefährlich sind die E-Zigaretten? | SAT.1 Frühstückfernsehen - YouTube](#)
- Les coûts du tabagisme : [So REICH wirst du OHNE Rauchen 🚬💡😴 #shorts | wissensbert \(youtube.com\)](#)
- Le stress : [Stress - Wirkung und Folgen \(youtube.com\)](#)

Des notifications push envoyées dans l'application ont permis de diffuser et de promouvoir ces trois vidéos.

L'enquête quantitative menée auprès des élèves et des titulaires de l'autorité parentale révèle que l'application est le bon moyen d'aborder les questions liées aux substances psychoactives et aux médias numériques. Néanmoins, il apparaît clairement nécessaire d'en concevoir une nouvelle afin de satisfaire aux exigences fonctionnelles techniques. Cette application doit être modulaire, afin de pouvoir intégrer d'autres éléments le cas échéant. Enfin, il importe d'accorder une plus grande place aux parties ludiques.