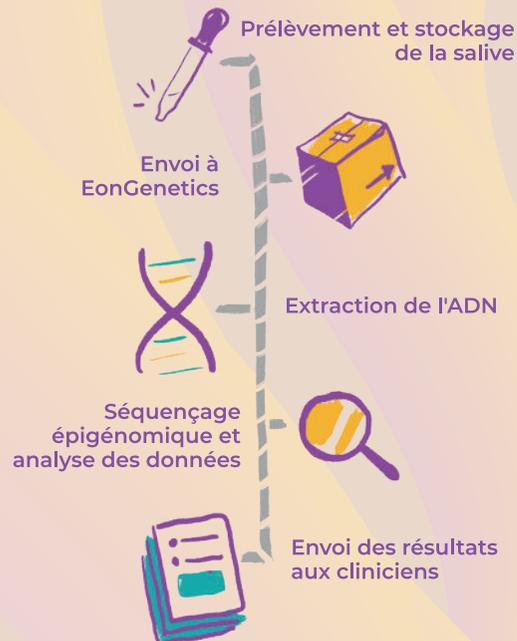


BioBanque

Les données collectées dans le cadre de l'étude seront stockées localement sur nos serveurs du CHU de Liège au sein d'un « hub de données » qui fera partie d'une **BioBanque BIO-STREAMS à l'échelle européenne**. L'objectif de cette BioBanque est d'offrir un système décentralisé de gestion des données. Toutes les données des participants seront pseudonymisées et non identifiables.

Prélèvement biologique

Des échantillons de salive seront prélevés par des professionnels de la santé à l'aide d'un écouvillon buccal. Les échantillons seront conservés en toute sécurité et de manière anonyme, puis expédiés à EonGenetics, au Portugal, où l'ADN extrait de la salive sera analysé. Les résultats seront intégrés aux autres données recueillies dans le cadre de l'étude et utilisés pour la recherche.



Contactez-nous pour vous inscrire!

L'étude est menée par le **CHU de Liège**.

Si vous avez des questions ou si vous souhaitez vous inscrire, veuillez contacter l'équipe:

● biostreams@chuliege.be



BIO-STREAMS

Approche avec perspectives multiples pour promouvoir un mode de vie sain chez les enfants, fondé sur une biobanque européenne, des micro-moments et des systèmes de recommandation mobiles

L'étude

Quel est l'objectif de l'étude ?

L'étude scientifique vise à évaluer l'efficacité d'une intervention personnalisée pour lutter contre le surpoids et l'obésité chez les enfants et les adolescents.

L'intervention comprend des recommandations pour un mode de vie sain (par exemple, des plans de nutrition personnalisés et de l'activité physique) soutenues par des professionnels de la santé.

Les programmes sont accessibles via une plateforme interactive en ligne où les enfants et/ou les parents peuvent enregistrer diverses mesures quotidiennes (par exemple, l'apport alimentaire, le nombre de pas, l'humeur, le temps passé devant un écran, le temps passé en famille, etc.) La plateforme propose également des jeux amusants qui apprennent aux enfants à faire des choix alimentaires plus sains, à rester actifs et à développer des habitudes bénéfiques.

L'étude sera menée dans sept centres cliniques répartis dans six pays européens: **Bulgarie, Belgique, Suède, Slovénie, Grèce et Espagne**.

www.bio-streams.eu



BIO-STREAMS



@BioStreams_EU



@bio-streams

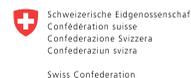


bio-streams.eu



Funded by
the European Union

Project funded by



Swiss Confederation

Federal Department of Economic Affairs,
Education and Research SAER
State Secretariat for Education,
Research and Innovation SERI



QUI peut participer ?

- Les enfants et les adolescents âgés de **5 à 18 ans**.
- Ils doivent avoir **accès à un smartphone ou à une tablette** (ou un parent doit fournir un appareil).
- Ils doivent répondre à des **critères cliniques spécifiques** - le médecin traitant ou l'investigateur principal déterminera si l'enfant peut participer à l'étude.

POURQUOI participer ?

- Votre enfant développera des **habitudes saines** et durables d'une manière amusante et interactive.
- Vous contribuerez à la promotion d'un mode de vie sain chez les enfants et les adolescents au niveau européen.
- Vous bénéficierez d'un **accès gratuit** à des outils de santé innovants, numériques et personnalisés.

Aspects éthiques

- L'étude a été **approuvée** par des comités éthiques et est conforme aux exigences du RGPD.
- Il n'y a **pas de compensation financière**.

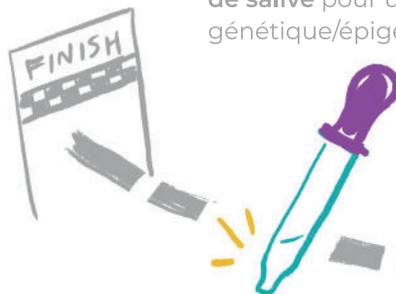


Que comprend la participation ?

Sélection initiale pour déterminer si votre enfant est **éligible** à l'étude



Prélèvement d'un **échantillon de salive** pour une analyse génétique/épigénétique



Utilisation de la plateforme BIO-STREAMS pour des recommandations de mode de vie sain: **une intervention numérique de 4 mois** avec des recommandations ciblées pour la nutrition et l'activité physique



Intervention numérique

L'intervention sera délivrée par l'application **ActiveHealth** qui a été développée dans le cadre de ce projet. L'application comprendra des recommandations personnalisées concernant un mode de vie sain (alimentation et activité physique), des journaux quotidiens des habitudes de vie, un suivi des progrès dans plusieurs catégories et des micro-moments pour stimuler un comportement sain.

Pour maintenir l'intérêt des enfants, l'application comprend des liens vers des jeux mobiles éducatifs également développés par l'équipe du projet. Ces jeux comprennent un quiz qui enseigne des faits relatifs à la santé, un jeu éducatif, «Food ninja» et un jeu énergisant, «Let's move», avec des exercices physiques.

