

Programme de Formation

Des problématiques associées aux écrans à l'utilisation des objets à écran dans les soins

Organisation

Durée : 21 heures

Mode d'organisation : Présentiel

Contenu pédagogique

Public visé

Tout professionnel de l'action médico-sociale ou du soin impliqué dans une démarche d'accompagnement

Objectifs pédagogiques

Resituer et explorer le sens des utilisations et des pratiques associées aux écrans de la part des adolescents par rapport à leur problématique liée aux mutations/pubertaires.

Parler des principaux enjeux associés aux utilisations des objets techniques (dépendance/addiction, isolement/refuge/socialisation, rapport à la réalité, violence/agressivité).

Expérimenter la pratique du jeu vidéo en groupe au vu de dégager les points fondamentaux de sa pratique et de ses effets psychiques et intersubjectifs.

Penser des modalités d'utilisation d'un dispositif vidéo-interactif au sein d'un cadre psychothérapeutique à médiation en tenant compte de la problématique des adolescents et des spécificités du jeu vidéo.

Description

Les problématiques actuelles d'utilisations des écrans en institution

Les représentations associées au jeu vidéo

- Dépendance (dépendance infantile, dépendance pathologique, addiction, passion).
- Socialisation (isolement sensoriel, isolement social, refuge, socialisation).
- Rapport à la réalité (réel, virtuel, potentiel, confusion, intersubjectivité).
- Violence (agressivité, violence, pulsionnalité, contenance en groupe, figuration scénique d'angoisses et mécanismes de défenses).

Enjeux de l'utilisation des écrans chez les adolescents

Brève histoire de la psychothérapie avec le jeu vidéo.

Genres de jeux vidéo

- Types et variantes et leur évolution historique.

Formes de jeux vidéo

- Aspects subjectifs/intrication avec la dynamique psychique du joueur.

Mise en situation et expérimentation de plusieurs jeux vidéo



Préalables et pré-requis à l'utilisation du jeu vidéo en cadre-dispositif à médiation

Articulation théorico-clinique à partir de l'expérience personnelle et professionnelle en lien avec le référentiel psychanalytique-psycho-dynamique

Les écueils et les résistances à surmonter

Réflexion à partir des dispositifs présentés par les membres du groupe et leur pratique.;Savoir construire un projet d'atelier à médiation jeu vidéo

Prérequis

Aucun

Modalités pédagogiques

Nos méthodes pédagogiques s'articulent selon deux axes :

- Une activité cognitive pour l'acquisition des connaissances théoriques et pratiques, associée à une démarche interactive et participative, elle engage les participants à co-construire avec l'intervenant la dynamique du processus pédagogique.
- Une analyse des pratiques professionnelles : basée sur l'étude de cas et situations cliniques, elle favorise l'intégration des contenus à travers le partage des expériences.

Moyens et supports pédagogiques

Nos supports pédagogiques reposent sur des références actualisées (scientifiques, réglementaires, organisationnelles, méthodologiques, etc.).

Modalités d'évaluation et de suivi

Un dispositif adaptable d'évaluation est mis en place en fonction des besoins et demandes spécifiques du client :

- Questionnaire en amont pour cerner les attentes et besoins du/de la stagiaire.
- Évaluation des connaissances au début de la formation.
- Évaluation des acquis en continu : quiz, questionnaires, étude de cas, mises en situation.
- Évaluation des acquis en fin de formation donnant lieu à la délivrance d'un certificat de réalisation.
- Questionnaire individuel de satisfaction.
- Questionnaire « à froid » 3 mois après la formation (dispositif optionnel)